



TUGAS AKHIR - RI 141501

REDESAIN INTERIOR MUSEUM PROVINSI PAPUA DENGAN KONSEP EDUKASI-BUDAYA DAN KONTEMPORER

MIRA CH. KUHEBA
NRP 3412100111

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT
NIP 195410081980031003

Firman Hawari, S.Sn.,M.Ds.
NIP 19720201199903001

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016



TUGAS AKHIR RI 141501

REDESAIN INTERIOR MUSEUM PROVINSI PAPUA DENGAN KONSEP EDUKASI-BUDAYA DAN KONTEMPORER

MIRA CH. KUHEBA
NRP 3412100111

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT
NIP 195410081980031003

Firman Hawari, S.Sn.,M.Ds.
NIP 19720201199903001

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh November
Surabaya 2016

(Lembar ini sengaja di kosongkan)



FINAL PROJECT RI 141501

INTERIOR REDESIGN OF PAPUA PROVINCE MUSEUM WITH EDUCATION-CULTURE CONCEPT IN CONTEMPORARY STYLE

NRP 3412100111

Supervisor

**Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT
NIP 195410081980031003**

**Firman Hawari, S.Sn.,M.Ds.
NIP 19720201199903001**

**Interior Design
Faculty of Civil Engineering and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016**

(Lembar ini sengaja di kosongkan)

LEMBAR PERSETUJUAN

REDESAIN INTERIOR MUSEUM PROVINSI PAPUA DENGAN KONSEP EDUKASI-BUDAYA DAN KONTEMPORER

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada

Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi
Sepuluh Nopember

Oleh :

MIRA CHRISTANTIA KUHEBA
NRP 3412100111

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Ir. Adi Wardoyo, MMT (Pembimbing I)
NIP 19541008 199903 1001
2. Firman Hawari, S.Sn, M.Ds. (Pembimbing II)
NIP 19720201 199903 1001



SURABAYA,
JULI 2016

(Lembar ini sengaja dikosongkan)

REDESAIN INTERIOR MUSEUM PROVINSI PAPUA DENGAN KONSEP EDUKASI-BUDAYA DAN KONTEMPORER

Nama Mahasiswa : Mira Christantia Kuheba
NRP : 3412100111
Pembimbing 1 : Ir. Adi Wardoyo, MMT
Pembimbing 2 : Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

ABSTRAK

Tugas Akhir adalah hal yang harus dipenuhi oleh mahasiswa yang ingin menyelesaikan pendidikannya dibangku kuliah. Tugas akhir ini nantinya berisi tentang sebuah proyek baru dengan penerapan konsep yang akan menyelesaikan masalah interior proyek tersebut. Beberapa hal yang harus ditempuh dalam penulisan laporan Tugas Akhir, seperti mencari obyek, observasi, wawancara hingga menggambar denah. Dalam tugas Akhir ini, penulis memilih Museum Provinsi Papua sebagai objek penelitian untuk tugas ini.

Museum Provinsi Papua adalah Museum yang paling besar di Indonesia Timur. Museum ini memiliki koleksi lebih dari tiga ribu benda yang berasal dari beberapa daerah di Papua. Museum ini yang diresmikan tahun 1990 ini didirikan pada lahan dengan luas 26.000m².

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis lebih mengutamakan konsep tentang Edukasi budaya Papua, berupa pemilihan metode edukasi yang tepat. Pemilihan yang warna, material dan elemen estetis nantinya akan disesuaikan dengan konsep kebudayaan dan kontemporer. Hal-hal diatas diharapkan dapat menjadi kesatuan yang nantinya akan menyelesaikan masalah dari museum ini.

Dalam pengumpulan data, penulis melakukannya dengan observasi, wawancara, kuisisioner pada pengunjung. Selain data penelitian, penulis juga memperoleh data sekunder dari studi-studi literatur berupa buku dan data arsitektur.

Konsep interior museum ini akan mengedukasi pengunjung dengan menggunakan metode pembelajaran dan pengajaran. Metode ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan pengunjung untuk melestarikan budaya Papua. Konsep edukasi ini dipengaruhi oleh langgam kontemporer sehingga memiliki bentuk sederhana dan warna-warna monokrom.

Kata Kunci: Museum, Papua, edukasi, budaya, kontemporer

(Lembar ini sengaja dikosongkan)

INTERIOR REDESIGN OF PAPUA PROVINCE MUSEUM WITH EDUCATION-CULTURE CONCEPT IN CONTEMPORARY STYLE

Name of Student : Mira Christantia Kuheba
NRP : 3412100111
Supervisor 1 : Ir. Adi Wardoyo, MMT
Supervisor 2 : Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

ABSTRACT

Final Project is a thing that must be met by students who want to complete their education in college. This final project will contain about a new project with application of concepts that will solve the problem of the interior of the project. Some things must be taken in writing the final report, such as finding objects, observations, interviews to draw a map. In this final task, the authors chose the Papua Provincial Museum as a research object for this task.

Papua Provincial Museum is the largest museum in Eastern Indonesia. The museum has a collection of more than three thousand objects that come from several areas in Papua. The museum, inaugurated in 1990 is founded on land with an area of 26.000m².

In designing this thesis, the author prefers the concept of Education Papuan culture, such as the selection of appropriate educational methods. Selection of the colors, materials and aesthetic elements will be adjusted to the concept of culture and contemporary. The things above are expected to be a unity that would solve the problem of this museum.

In collecting the data, the authors do with observation, interviews, questionnaires on visitors. In addition to research data, the authors also secondary data obtained from studies of literature such as books and data architecture.

The concept's interior museum will educate visitors by using methods of learning and teaching. This method is expected to develop the knowledge of visitors to preserve the culture of Papua. The concept of education is influenced by contemporary style that has a simple shape and monochrome colors.

Keywords: Museum, Papua, education, culture, contemporer

(Lembar ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Redesain Museum Provinsi Papua dengan konsep budaya Papua dengan sentuhan Kontemporer dapat dilaksanakan dengan baik.

Tujuan dari Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk menyelesaikan beberapa masalah interior yang dihadapi oleh museum ini dengan konsep-konsep yang nantinya akan diterapkan.

Dalam masa penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapat beberapa dukungan dari beberapa pihak, antara lain:

1. Tuhan Yesus Kristus karena berkat dan kasihnya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST.MT sebagai Koordinator Tugas Akhir Mahasiswa.
3. Bapak Ir. Adi Wardoyo, MMT sebagai dosen pembimbing pertama yang senantiasa memberi masukan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir dan Laporan.
4. Bapak Firman Hawari, S.Sn., M. Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang memberikan masukan dalam pengerjaan Laporan.
5. Kepada pihak-pihak lain yaitu orang tua, sahabat (Niggy Piggy) serta Sdr. Pandji yang senantiasa menolong dan mendukung saya.

Akhir kata, semoga tulisan ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan mahasiswa kedepannya apabila ada kekeliruan mohon dimaafkan.

Surabaya, 25 Februari 2016

Penulis

(Lembar ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL, DIAGRAM, & BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Definisi Judul	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup Desain.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, EKSISTING DAN STUDI PEMBANDING.....	5
2.1 Tinjauan Tentang Museum.....	5
2.1.1 Pengertian Museum	5
2.1.2 Klasifikasi Museum	5
2.1.3 Tugas dan Fungsi Museum	6
2.1.4 Benda-benda Koleksi Museum.....	6
2.1.5 Standar Kebutuhan Museum.....	8
2.2 Tinjauan tentang Kebijakan Edukasi di Museum	12
2.3 Metode Pengajaran dan Pembelajaran Edukasi Museum	15
2.4 Tinjauan Pencahayaan Ruang Pamer	21
2.5 Tinjauan Penghawaan	23
2.6 Tinjauan Sistem Komposisi Ruang	24
2.7 Museum Provinsi Papua.....	25
2.7.1 Profil Museum	25
2.7.2 Visi dan Misi Museum Provinsi Papua	27
2.7.3 Jenis Koleksi Museum	28

2.7.4 Studi Tentang Pengunjung Museum	33
2.7.5 Studi Eksisting Museum Provinsi Papua	34
2.8 Tinjauan tentang Papua.....	38
2.8.1 Geografis dan Penduduk Papua	38
2.8.2 Rumah Adat Papua.....	38
2.8.3 Budaya Papua.....	41
2.9 Tinjauan Tentang Kontemporer.....	45
2.10 Studi Pembanding.....	47
BAB III METODOLOGI DESAIN	49
3.1 Bagan Metodologi	49
3.2 Tahapan Pengumpulan Data	49
3.3 Data Sekunder.....	50
3.4 Tahapan Analisa Data.....	50
3.5 Data Primer.....	50
3.5.1 Observasi.....	51
3.5.2 Wawancara.....	51
3.5.3 Kuisisioner.....	51
BAB IV ANALISIS DATA	53
4.1 Data	53
4.2 Analisa Eksisting	53
4.2.1 Analisa Organisasi Bangunan	53
4.2.2 Analisa Studi Ruang dan Sirkulasi.....	57
4.2.3 Analisa Interior Museum.....	59
4.2.4 Analisa Karakteristik Pengunjung.....	63
BAB V KONSEP DESAIN	69
5.1 Konsep Desain	69
5.2 Konsep Makro	69
5.2.1 Metode yang digunakan Edukasi Museum	69
5.2.2 Kebudayaan Papua	74
5.3 Konsep Mikro	74
5.3.1 Warna	75
5.3.2 Lantai.....	76
5.3.3 Dinding.....	78
5.3.4 Plafon	79
5.3.5 Furnitur.....	80

5.3.6 Pencahayaan	81
5.3.7 Penghawaan	82
5.3.8 Elemen Estetis	83
5.3.9 Fasilitas	84
5.3.10 Desain Keterangan Koleksi	84
BAB VI PROSES DAN HASIL DESAIN	85
6.1 Alternatif Layout	85
6.1.1 Alternatif Layout 1	85
6.1.2 Alternatif Layout 2	87
6.1.3 Alternatif Layout 3	88
6.1.4 Alternatif Terpilih	91
6.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	96
6.3 Desain Ruangan Terpilih.....	97
6.3.1 Gedung Entrance Lantai 1	97
6.3.2 Gedung Entrance Lantai 2	99
6.3.3 Gedung Pamer	102
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	105
7.1 Kesimpulan.....	105
7.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xix
LEMBAR ANTI PLAGIAT	
BIODATA PENULIS	

(Lembar ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Organisasi Ruang Museum	8
Gambar 2.2 Tata Letak Ruang	11
Gambar 2.3 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping.....	11
Gambar 2.4 Penyekat antar ruang	12
Gambar 2.5 Contoh Suasana yang diciptakan oleh beberapa jenis Pencahayaan .	21
Gambar 2.6 <i>Diffuse Lighting</i> pada <i>Plafon</i>	22
Gambar 2.7 <i>Directional Lighting</i> pada Objek.....	22
Gambar 2.8 Tingkat Kelembaban	23
Gambar 2.9 Gambar Luar Museum	26
Gambar 2.10 Gambar Site Museum.....	26
Gambar 2.11 Logo Provinsi Papua	27
Gambar 2.12 Koleksi Geologika.....	28
Gambar 2.13 Koleksi Geologika.....	28
Gambar 2.14 Koleksi Geologika.....	28
Gambar 2.15 Koleksi Etmografika	29
Gambar 2.16 Koleksi Etmografika	29
Gambar 2.17 Koleksi Arkeologika	30
Gambar 2.18 Koleksi Numistika.....	30
Gambar 2.19 Koleksi Numistika.....	30
Gambar 2.20 Koleksi Keramilogika	31
Gambar 2.21 Koleksi Keramilogika	31
Gambar 2.22 Koleksi Seni Rupa.....	32
Gambar 2.23 Koleksi Seni Rupa.....	32
Gambar 2.24 Koleksi Teknologi Modern	32
Gambar 2. 25 Organisasi Museum.....	33
Gambar 2.26 Denah Eksisting Gedung Entrance.....	35
Gambar 2.27 Denah Eksisting Gedung Pameran 1	37
Gambar 2.28 Orang Asli Papua	38
Gambar 2.29 Rumah Honai.....	39
Gambar 2. 30 Struktur Honai	41

Gambar 2. 31 Alat Musik Tifa	41
Gambar 2.32 Jenis Kesenian Lukis	42
Gambar 2. 33 Jenis Kesenian Ukir	43
Gambar 2.34 Ukiran tentang Penguasa laut dengan cahaya Berpendar	44
Gambar 2.35 Ukiran Janin, menjelaskan perkembangan janin	44
Gambar 2. 36 Ukiran Manusia, Masyarakat diberikan perlindungan	44
Gambar 2.37 Ukiran Hewan Terbang (Burung)	45
Gambar 2.38 Bentuk Interior Kontemporer	46
Gambar 2. 39 Museum Negeri Sumatra Utara	47
Gambar 2. 40 Museum Negeri Sumatra Utara	48
Gambar 4.1 Area Lobby	59
Gambar 4. 2 Area Pameran Gedung Entrance.....	59
Gambar 4.3 Area Merchandise	60
Gambar 4. 4 Interior Ruangan	60
Gambar 4. 5 Interior Museum	61
Gambar 4.6 Interior bernuansa adat Papua.....	65
Gambar 4. 7 Penerapan Teknologi Informatif.....	65
Gambar 5. 1 Keterangan Koleksi	69
Gambar 5. 2 Pemandu Museum	70
Gambar 5. 3 Efek Audivisual dalam museum.....	70
Gambar 5. 4 Media Komputer Touch Screen.....	71
Gambar 5. 5 Koleksi terbuka.....	71
Gambar 5. 6 Ukiran Papua	74
Gambar 5.7 Konsep Mikro tentang budaya Papua	75
Gambar 5. 8 Konsep Mikro tentang Kontemporer	75
Gambar 5.9 Burung Cendrawasih	76
Gambar 5. 10 Busana Tari-tarian	76
Gambar 5. 11 Palet Warna yang digunakan	76
Gambar 5. 12 Gambar Interior Gedung Entrance Lantai 1	77
Gambar 5. 13 Jenis Lantai yang digunakan.....	77
Gambar 5.14 Jenis Lantai Pameran	77
Gambar 5.15 Pengaplikasian Lantai granit semen pada Pameran.....	78

Gambar 5. 16 Aplikasi lantai granit tekstur kayu lantai.....	78
Gambar 5. 17 Dinding Hall 1	79
Gambar 5.18 Dinding Gedung Entrance Lantai 2.....	79
Gambar 5. 19 Plafon Gedung Pamer	79
Gambar 5. 20 Plafon Gedung Entrance.....	80
Gambar 5. 21 Gambar Funitur Area Merchandise.....	80
Gambar 5. 22 Gambar Meja Etalase dan Lemari Labirin	80
Gambar 5. 23 Pencahayaan Direct dan Diffuse	81
Gambar 5. 24 Tabel Tingkat Kelembaban	83
Gambar 5. 25 Railing Tangga	83
Gambar 5. 26 Elemen Estetis Ruangan.....	83
Gambar 6. 1 Alternatif 1 Denah Gedung Pamer	85
Gambar 6. 2 Alternatif 1 Gedung Entrance	86
Gambar 6. 3 Alternatif 2 Gedung Pamer	87
Gambar 6. 4 Alternatif 2 Gedung Entrance	88
Gambar 6. 5 Alternatif 3 Gedung Pamer	89
Gambar 6. 6 Alternatif 3 Gedung Entrance	90
Gambar 6. 7 Alternatif 1 Denah Lantai 1	92
Gambar 6. 8 Alternatif 2 Denah Lantai 1	92
Gambar 6. 9 Alternatif 3 Denah Lantai 1	93
Gambar 6. 10 Alternatif 1 Denah Lantai 2.....	93
Gambar 6. 11 Alternatif 2 Denah Lantai 2.....	93
Gambar 6. 12 Alternatif 3 Denah Lantai 2.....	94
Gambar 6. 13 Alternatif 1 Denah Gedung Pamer	94
Gambar 6. 14 Alternatif 2 Denah Gedung Pamer	95
Gambar 6. 15 Alternatif 3 Denah Gedung Pamer	95
Gambar 6. 16 Pengembangan 1	96
Gambar 6. 17 Pengembangan 2	96
Gambar 6. 18 Pengembangan 3	97
Gambar 6. 19 Denah Layout Funitur Lantai 1	98
Gambar 6. 20 Perspektif 1 Lantai 1	98
Gambar 6. 21 Perspektif 2 Lantai 1	99

Gambar 6. 22 Perspektif 3 Lantai 1	99
Gambar 6. 23 Denah Layout Lantai 2	100
Gambar 6. 24 Perspektif 1 Lantai 1	100
Gambar 6. 25 Perspektif 2 Lantai 2	101
Gambar 6. 26 Perspektif 3 Lantai 2	101
Gambar 6. 27 Denah Layout Ruang Pamer	102
Gambar 6. 28 Hall 1	103
Gambar 6. 29 Hall 2	103
Gambar 6. 30 Hall 3	103

DAFTAR TABEL, DIAGRAM, & BAGAN

a. Daftar Tabel

Tabel 2.1 Kebutuhan Museum	8
Tabel 2.2 Kebutuhan Objek Pamer	10
Tabel 5.1 Pembagian Ruangan Berdasarkan Tema.....	72
Tabel 6. 1 Weighted Method.....	91

b. Daftar Diagram

Diagram 4.1 Organisasi Bangunan Museum	53
Diagram 4.2 Organisasi Ruang Gedung Entrance	54
Diagram 4. 3 Hubungan area Gedung Entrance.....	55
Diagram 4. 4 Organisasi Ruangan Gedung Pameran.....	55
Diagram 4. 5 Organisasi Ruangan Gedung Pameran.....	56
Diagram 4.6 Hubungan ruang Gedung Pameran	56
Diagram 4. 7 Hasil Kuisisioner Mengenai Sirkulasi	66
Diagram 4. 8 Jawaban Kuisisioner tentang Interior Museum	66

c. Daftar Bagan

Bagan 3.1 Metodologi.....	49
---------------------------	----

(Lembar ini sengaja dikosongkan)



(Lembar Sengaja dikosongkan)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keaneka-ragaman adat dan budaya di Indonesia sangat variatif. Terdapat hampir delapan belas ribu pulau yang terbentang dari Sabang hingga Merauke. Ras yang tinggal di Indonesia bagian Barat, sebagian besar merupakan ras Mongoloid, sedangkan ras Negroid berada daerah Timur. Dengan perbedaan ras, daerah dan adat menyebabkan Indonesia merupakan masyarakat yang heterogen

Dari Pulau yang paling Timur, Papua memiliki kurang-lebih seribu suku dengan bahasa daerah yang berbeda. Papua kaya akan nilai adat, seni serta budaya, hal inilah yang membuat Papua menjadi lokasi yang tepat untuk melakukan penelitian antropologi dan sosiologi. Papua menarik banyak peneliti, baik dari dalam maupun luar negeri.

Penduduk asli Papua itu sendiri berkisar satu juta orang, dengan jumlah populasi ini dapat disimpulkan bahwa ada banyak peninggalan-peninggalan sejarah, adat atau kesenian yang telah dihasilkan. Kesenian yang dihasilkan berbagai macam seperti lukisan pada kulit kayu serta ukiran (Mbis). Benda-benda tersebut menjadi identitas dan warisan penduduk setempat, sangat disayangkan apabila peninggalan-peninggalan tersebut tidak dirawat dengan baik.

Museum merupakan salah satu tempat untuk berekreasi dan edukasi. Museum Provinsi Papua merupakan satu-satunya museum di kota Jayapura, hal ini menjadikan museum ini sebagai sarana institusi pendidikan dan tempat pendidikan kultur budaya serta sebagai pusat informasi yang mendidik, berbudaya serta bersifat rekreasi. Museum ini adalah museum terbesar dibagian timur Indonesia, dan diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh penduduk sekitar untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Museum ini diharapkan menjadi sarana masyarakat Papua untuk belajar serta melestarikan kebudayaan Papua.

Pengunjung Museum Provinsi Papua ini bisa dibilang cukup sedikit, per hari bisa mencapai 5 hingga 10 orang (diluar kunjungan rombongan). Sangat disayangkan, dengan koleksi lebih dari tiga ribu benda hanya mampu dinikmati



sebagian kecil masyarakat. Padahal kunjungan museum penting untuk anak-anak agar dapat mengenal kebudayaan Papua sejak dini.

Setelah melakukan survey mengenai museum ini beberapa bulan lalu, telah ditemukan beberapa hal-hal baru dalam proses merancang museum yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Sebagian besar pengunjung adalah orang dewasa, dengan pekerjaan sebagai pegawai atau pengajar.

1.2 Definisi Judul

Judul: **Redesain Interior Museum Provinsi Papua dengan konsep Edukasi-Budaya dan Kontemporer.**

- Redesain: Desain berarti merancang, kata *re* bermakna ulang/ daur. Kata redesign disini berarti merancang kembali.
- Interior: Bagian Dalam Ruangan
- Museum Provinsi Papua: Museum Pemerintah yang berada di kota Jayapura, Papua
- Konsep Edukasi-Budaya: Menyajikan secara informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung mengenai objek koleksi dengan beberapa metode sehingga pengunjung dapat mempelajari pola pikir, menganalisa estetika serta aktif dalam pengumpulan informasi tentang objek koleksi budaya.
- Kontemporer: Langgam yang selalu disesuaikan dengan tren saat ini yang memiliki warna netral dan bentuk sederhana/KBBI

Makna judul diatas adalah Merancang kembali interior ruangan Museum Provinsi Papua dengan menyajikan informasi mengenai objek dengan metode tertentu sehingga pengunjung dapat menganalisa estetika, aktif dalam pengumpulan informasi koleksi budaya dengan langgam kontemporer.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyajikan informasi mengenai koleksi yang informatif dengan metode yang tepat?
2. Konsep interior apa yang dapat menonjolkan budaya Papua sehingga pengunjung dapat mengetahui tentang kesenian budaya Papua?
3. Gaya interior apa yang tepat untuk karakter pengunjung yang sederhana dan mengikuti tren?



1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Mendesain interior museum Provinsi Papua yang dapat menyajikan informasi dengan menerapkan beberapa metode pembelajaran dan pengajaran.
2. Memberikan konsep interior yang dapat melestarikan Kesenian Budaya Papua pada elemen-elemen ruangan.
3. Mendesain interior yang sesuai dengan karakter pengunjung yang sederhana dan sesuai dengan tren masa kini.

1.4.2 Manfaat

Memberikan rencana sebagai pertimbangan dalam merancang interior museum Provinsi Papua, agar nantinya museum ini dapat memenuhi tanggung jawabnya dalam pelayanannya dibidang pendidikan bagi masyarakat (Edson dan Dean 1999;194)

1.5 Ruang Lingkup Desain

Dalam mendesain interior bangunan, dibutuhkan perencanaan yang nantinya akan menyatukan ruangan dan desain yang akan digunakan. Ruang lingkup ini nantinya akan difokuskan dalam 3 area:

1. Membuat denah dan kebutuhan ruang dari Bangunan *Entrance* dua lantai, serta ruangan pameran koleksi dua lantai.
 - Area *Foyer*
 - Area *Lobby*
 - Area Pameran kesenian papua
2. Area Ruang Pamer



(Lembar ini sengaja dikosongkan)



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, EKSISTING DAN STUDI PEMBANDING

2.1 Tinjauan Tentang Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Pengertian Museum Kata Museum berasal dari bahasa Yunani kuno “*Museion*” yang berarti rumah dari sembilan dewi Yunani (Mouse) yang menguasai seni murni ilmu pengetahuan. Pengertian Museum menurut ICOM pasal tiga dan empat yang berbunyi “Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi.

2.1.2 Klasifikasi Museum

Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga, museum dapat diklasifikasikan berdasarkan 5 jenis, yaitu :

1. Berdasarkan Tingkat Wilayah dan Sumber Lokasi :
 - a. Museum Internasional
 - b. Museum Nasional
 - c. Museum Regional
 - d. Museum Lokal
2. Berdasarkan Jenis Koleksi :
 - a. Museum Umum, koleksi mencakup beberapa bidang/disiplin
 - b. Museum Khusus, koleksi terbatas pada bidang/ disiplin tertentu
3. Berdasarkan Penyelenggaraannya :
 - a. Museum Pemerintah
 - b. Museum Yayasan
 - c. Museum Pribadi
4. Berdasarkan Golongan Ilmu Pengetahuan Yang Tersirat Dalam Museum :
 - a. Museum Ilmu Alam dan Teknologi, misalnya :



Museum Zoologi, Museum Geologi, Museum Industri, dan lain-lain.

b. Museum Ilmu Sejarah dan Kebudayaan, misalnya : Museum Seni Rupa,
Museum Ethnografi, Museum Arkeologi, dan lain-lain.

5. Berdasarkan Sifat Pelayanannya :

- a. Museum Berjalan / Keliling
- b. Museum Umum
- c. Museum Lapangan
- d. Museum Terbuka

2.1.3 Tugas dan Fungsi Museum

Museum mempunyai tugas dan fungsi sebagai berikut :

1. Pusat Dokumentasi dan Penelitian Ilmiah
2. Pusat penyaluran untuk umum
3. Pusat penikmatan karya seni
4. Pusat pengenalan Kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Obyek wisata
6. Media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan
7. Suaka Alam dan Suaka Budaya
8. Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan

2.1.4 Benda-benda Koleksi Museum

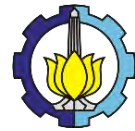
Benda-benda koleksi yang terdapat dalam museum harus memenuhi kriteria atau persyaratan tertentu. Persyaratan untuk koleksi museum antara lain adalah :

- 1 Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah termasuk nilai estetika
- 2 Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya, tipe, gaya, fungsi, makna dan asalnya secara historis dan geografis, generasi dan periodenya
- 3 Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti atas realita dan eksistensinya dengan penelitian itu



- 4 Dapat dijadikan monument atau bakal menjadi monument dalam sejarah alam dan kebudayaan Benda asli, replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.¹

¹ Museografika. Ditjen kebudayaan Direktorat permuseuman, Depdikbud, 1988



2.1.5 Standar Kebutuhan Museum

2.1.5.1 Standar Kebutuhan Site

Penempatan lokasi museum dapat bervariasi, mulai dari pusat kota sampai ke pinggiran kota. Pada umumnya sebuah museum membutuhkan dua area parkir yang berbeda, yaitu area bagi pengunjung dan area bagi karyawan. Area parkir dapat ditempatkan pada lokasi yang sama dengan bangunan museum atau disekitar lokasi yang berdekatan. Untuk area diluar bangunan dapat dirancang untuk bermacam kegunaan dan aktivitas, seperti acara penggalangan sosial, *event* dan perayaan, serta untuk pertunjukan dan pameran temporal.

2.1.5.2 Standar Organisasi Ruang

Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum menjadi lima zona/area berdasarkan kehadiran publik dan keberadaan koleksi/pajangan. Zona-zona tersebut antara lain :

- Zona Publik - Tanpa Koleksi
- Zona Publik - Dengan Koleksi
- Zona Non Publik – Tanpa Koleksi
- Zona Non Publik – Dengan Koleksi
- Zona Penyimpanan Koleksi-koleksi

2.1.5.3 Standar Kebutuhan Ruang

Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona

Tabel 2.1 Kebutuhan Museum

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	R. Pameran
		R. Kuliah Umum
		R. Orientasi
	Non Koleksi	R. Pemeriksaan
		Teater
		Food Service
		R. Informasi
		Toilet Umum
		Lobby
		Retail
	Koleksi	Bengkel (Workshop)
		Bongkar Muat
		Lift Barang
		Loading Deck
		R. Penerimaan



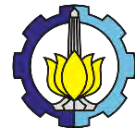
Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Non Publik	Non Koleksi	Dapur Katering
		R. Mekanikal
		R. Elektrikal
		Food Service-Dapur
		Gudang
		Kantor Retail
		Kantor Pengelola
		R. Konferensi
		R. Keamanan
	Keamanan Berlapis	Ruang Penyimpanan Koleksi
		Ruang Jaringan Komputer
		Ruang Perlengkapan Pengamanan

Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*

2.1.5.4 Standar Ruang Pamer

Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain :

- Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda- benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan
- Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari :
 - Sistem menurut kronologis
 - Sistem menurut fungsi
 - Sistem menurut jenis koleksi
 - Sistem menurut bahan koleksi
 - Sistem menurut asal daerah
- Menurut Tedjo (1988) terdapat metode penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih, yaitu:
 - Metoda pendekatan esteis
 - Metoda pendekatan romantik/tematik
 - Metoda pendekatan intelektual



2.1.5.5 Standar Luas Ruang Objek Pamer

Dalam hal luas objek pamer akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900 di atas ketinggian mata dan kira – kira 700 di bawahnya.

Tabel 2.2 Kebutuhan Objek Pamer

Ruang yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3-5 m ² luas dinding
Patung	6-10m ² luas lantai
Benda-benda kecil/400 keping	1m ² ruang lemari kabinet

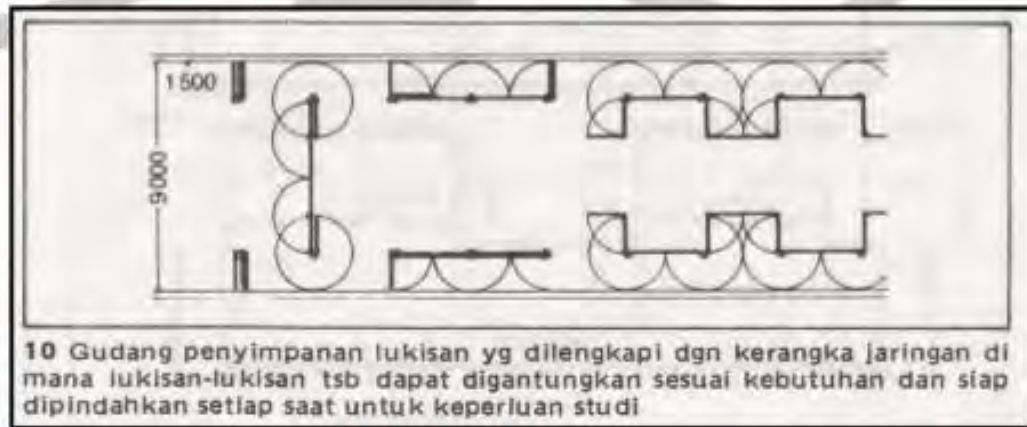
Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*

2.1.5.6 Standar Visual Objek Pamer

Galeri dan ruang pameran harus merupakan sebuah lingkungan visual yang murni, tanpa kekacauan visual (termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll). Bahan permukaan display tidak boleh dapat teridentifikasi (secara pola atau tekstur). Permukaannya harus dapat dengan mudah di cat, sehingga warna dapat diatur menyesuaikan setiap pameran. Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri museum seni baru, namun museum yang didedikasikan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel.

2.1.5.7 Tata Letak Ruang

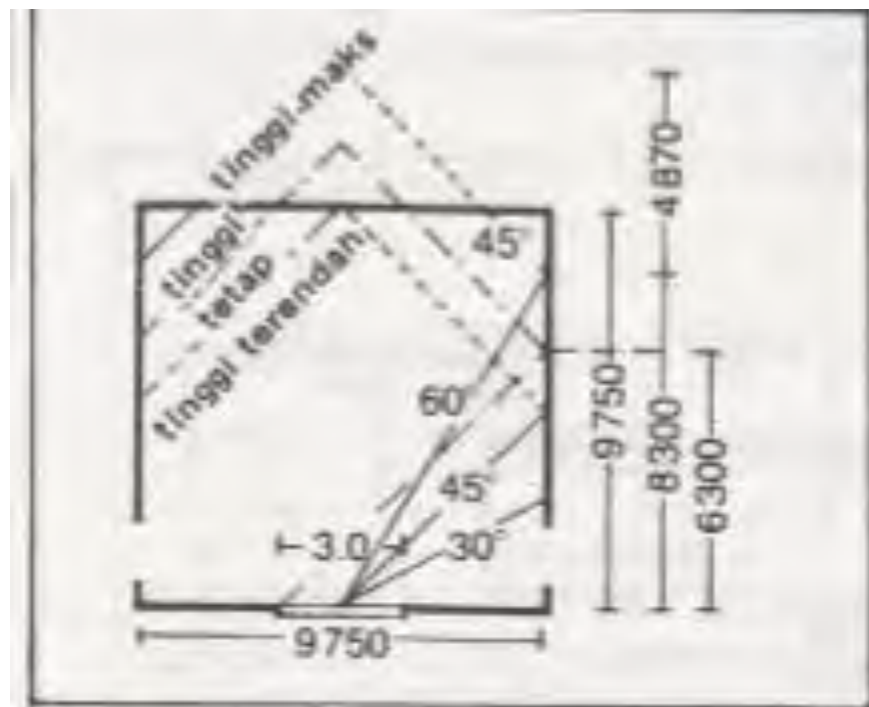
Tidak selamanya denah jalur sirkulasi yang sinambung di mana bentuk sayap bangunan dari ruang masuk menuju keluar. Ruang – ruang samping biasanya digunakan untuk ruang pengepakan, pengiriman, bagian untuk bahan – bahan tembus pandang (transparan), bengkel kerja untuk pemugaran, serta ruang kuliah.



Gambar 2.2 Tata Letak Ruang

Sumber: *Ernst Neufert*

Ruang pameran dengan pencahayaan dari samping; tinggi tempat gantung yang baik antara 30° dan 60° , dengan ketinggian ruang 6700mm dan tinggi ambang 2130mm untuk lukisan atau 3040mm – 3650mm untuk meletakkan patung, hitungan ini berdasarkan di Boston



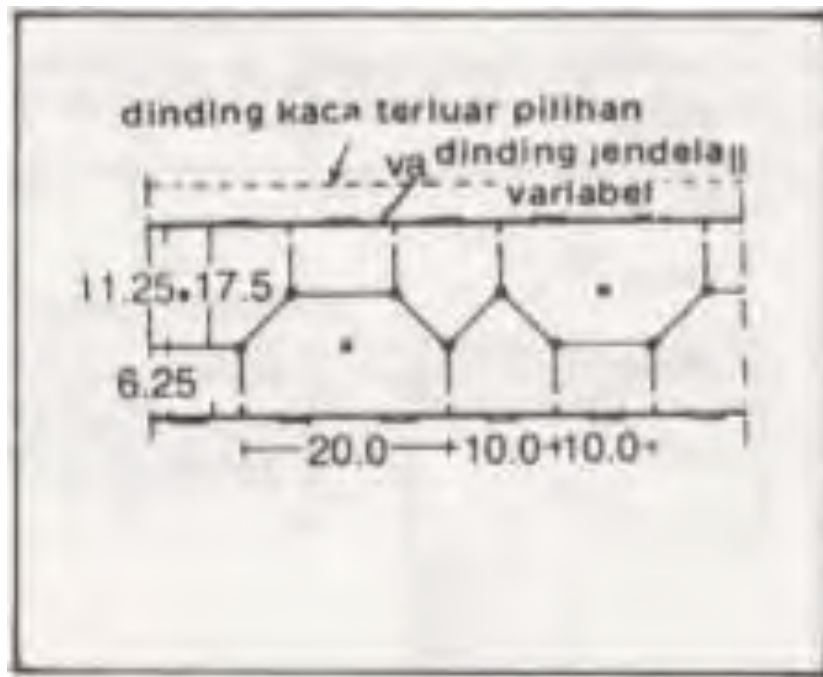
Gambar 2.3 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping

Sumber: *Ernst Neufert*

Ruang pameran dengan penggunaan ruang yang sangat tepat; penyekat ruang di antara tiang tengah dapat diatur kembali misalnya diletakkan di antara



penyangga; jika dinding bagian luar terbuat kaca, maka penataan jendela pada dinding dalam juga dapat bervariasi.



Gambar 2.4 Penyekat antar ruang
Sumber: *Ernst Neufert*

2.2 Tinjauan tentang Kebijakan Edukasi di Museum

Dalam menentukan kebijakan edukasi museum terdapat empat tujuan utama yang perlu diperhatikan yakni sebagai berikut².

1. Edukasi dan Koleksi

Edukasi museum harus mempertimbangkan hubungan antara edukasi dengan benda benda koleksi. Apakah koleksi museum terdiri dari artefak atau spesimen sejarah alam, benda benda teknik atau bahan bahan arsip. Selanjutnya museum harus bekerja bersama dengan karyawan ahli dalam bidang tersebut untuk mengembangkan tujuan edukasi secara relevan. Dengan demikian setelah tujuan ditetapkan, museum dapat merancang program-program edukasi di museum untuk pemahaman aspek kuratorial dan pengetahuan dari benda benda koleksi museum tersebut.

² Berdasarkan Jurnal Peran Edukasi Literatur oleh Zahir Widadi, 2010 edukasi di museum yang mengutip dari Brüninghaus dan Knubel (2004:119)



2. Edukasi dan Warisan Budaya

Dalam membuat kebijakan, museum harus menggabungkan edukasi dan pekerjaan kuratorial, bagaimana cara menampilkan koleksi dan membuat keterangan koleksi di museum, terutama bagi museum yang berhubungan dengan komunitas yang memiliki pengetahuan tentang tradisi lokal dan budaya daerah. Sering orang mengabaikan sejarah dan tradisi budaya mereka sendiri, karena itu museum adalah salah satu tempat yang tepat untuk mempromosikan dan mendorong kesadaran akan warisan budaya.

3 Mengelola dan Mengembangkan Edukasi Museum

Edukasi museum memerlukan komitmen dari sebuah institusi pendidikan dan sosial yang harus mampu mempekerjakan karyawan spesialis edukasi. Pengajar sebaiknya memiliki kualifikasi tingkat pascasarjana dengan pengalaman di berbagai bidang. Banyak museum mempekerjakan *subject matter discipline* untuk bekerja pada bidang Arkeologi, Biologi, Sejarah, Fisika, atau studi di bidang pendidikan. Selain itu, pelatihan museologi mutlak diperlukan melalui program pendidikan formal maupun non formal melalui training di museum.

Hal yang sama dijelaskan oleh Ambrosse dan Paine (1993:37) penyampaian edukasi museum memerlukan spesialis edukasi yakni karyawan museum dengan memiliki pelatihan psikologi mengajar dan banyak pengalaman untuk menyajikan pelajaran yang mudah dimengerti oleh pengunjung umum. Dalam proses pembelajaran di museum para pengajar harus mengembangkan jaringan untuk bekerja sama dengan masyarakat setempat, seperti yang dikemukakan oleh Brüninghaus dan Knubel (2004:121) yaitu:

“Therefore the museum educator must be a leader or manager as well as a true team player. Networks inside and outside the museum are essential for the educator’s work. They can help with the orientation towards the public, and they may be a source of new alliances and thus broaden the educator’s professional horizon and thus the service provided”

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dalam mengelola dan mengembangkan edukasi museum harus membangun jaringan di dalam dan diluar museum untuk kepentingan proses pembelajaran. Kerja sama ini dapat membantu orientasi pelayanan museum terhadap masyarakat dan juga kelompok masyarakat



ini dapat menjadi sumber sumber pendidikan baru. Dengan demikian hubungan ini dapat memperluas cakrawala dan memfasilitasi pemecahan masalah pengajar di museum.

4 Edukasi Museum dan Masyarakat

Museum sebagai lembaga untuk kepentingan umum yang berada di tengah-tengah masyarakat lokal, nasional atau internasional Para pengajar berhubungan dengan masyarakat melalui pengetahuan. Pengajar edukasi museum memiliki peranan penting dalam menentukan kebijakan, program pembelajaran dan tujuan museum. Selain itu, masyarakat ini mampu memberikan kontribusi penting mengenai informasi tentang kemampuan intelektual dan kesenangan dari kelompok pengunjung, sehingga masyarakat menjadi bagian dari tim pengajar. Dengan demikian semua pengunjung seharusnya tidak lagi dianggap sebagai hanya "konsumen" budaya atau pengetahuan, tetapi sebagai mitra dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Davis (1999:198) bahwa museum juga berperan memperluas partisipasi masyarakat dalam pendidikan yang meliputi peran serta perorangan sebagai tokoh, kelompok komunitas, dan organisasi kemasyarakatan yang terkumpul sebagai kelompok masyarakat di suatu daerah. Berdasarkan kebijakan museum yang telah dijelaskan tersebut di atas maka langkah selanjutnya museum dapat menentukan prinsip dan prioritas kebijakan untuk menentukan program edukasi di museum. Perencanaan program edukasi disusun melalui diskusi yang dilakukan oleh tim kuratorial dan pengajar di museum. Pengajar di museum memiliki peranan penting khusus pengembangan program, kebijakan serta misi edukasi museum. Pengajar museum mempunyai kedekatan dengan masyarakat pengunjung, sehingga pengajar memiliki pengertian yang lebih mendalam untuk membuat proses kebijakan edukasi (Brüninghaus dan Knubel, 2004:120-122). Diskusi tersebut dilakukan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang mendasar sebagai prinsip-prinsip dan prioritas kebijakan program edukasi di museum. Permasalahan utama yang dipertanyakan tersebut mengenai situasi geografis, sosial dan struktur budaya masyarakat, museologi dan keuangan. Prinsip dan prioritas tersebut diuraikan pada gambar berikut (Brüninghaus dan Knubel, 2004:120-122).



2.3 Metode Pengajaran dan Pembelajaran Edukasi Museum

Pengajaran dan pembelajaran edukasi di museum menggunakan beberapa metode dan media yang ditujukan pada penerima pasif melalui proses pembelajaran berpikir, mengamati memeriksa, mengakui dan metode untuk mendorong pengunjung menjadi aktif terlibat, memeriksa koleksi, menampilkan atau mempelajari secara estetika, teknis atau kegiatan penelitian. Metode pengajaran dan pembelajaran edukasi tersebut sebagai berikut³.

1. Metode Menggunakan Keterangan Koleksi.

Di dalam ruang pameran harus ada informasi tentang masing-masing objek yang ditampilkan seperti, fungsi, asal, bahan, usia, dan makna koleksinya. Museum menawarkan informasi mengenai benda benda koleksi dengan menggunakan panel teks secara terpisah atau berkelompok. Tenaga khusus pengajar edukasi di museum dapat memberikan masukan kepada teman yang sedang merancang pameran dengan menawarkan tenaga ahli yang mengerti dengan linguistik, tipografi, desain grafis, komunikasi dan juga nilai nilai khusus dari benda koleksi atau konsep penyajiannya dan sasaran dari benda benda koleksi tersebut.

2. Metode Pemanduan dan Dialog Edukasi.

Sebagian besar proses pembelajaran di museum tergantung pada medium pembicaraan. Seharusnya gaya belajar tradisional secara formal yang digunakan terhadap pendidikan orang dewasa, diganti oleh dialog atau percakapan, yang kurang formal terutama ketika berbicara dengan anak-anak, orang muda dan orang yang latar belakang non akademik. Museum membiarkan pengunjung mengeksplorasi dan mencari tahu yang mereka lihat, sehingga edukasi museum membantu mereka untuk menemukan makna untuk pengunjung itu sendiri. Pendapat yang sama dijelaskan oleh Falk dan Dierking (2002) bahwa free-choice learning sebagai tipe belajar yang diarahkan sendiri, dilakukan secara sukarela, dan didorong berdasarkan kebutuhan dan ketertarikan individu. Dengan demikian, proses belajar yang terjadi karena seseorang memilihnya bukan karena dia harus memperlajarinya. Aspek motivasi menjadi penting untuk mendorong agar orang

³ Ibid, hlm 12.



mau belajar atas dasar pilihannya sendiri. Sebagai salah satu contoh penerapan metode pemanduan dan dialog edukasi di museum yakni menanyakan pendapat pengunjung yang sedang melihat-lihat pameran koleksi kain batik. Petugas edukasi dapat memulai untuk berdialog mengenai corak dan motif yang terdapat pada salah satu koleksi kain batik menurut interpretasi dari pengunjung sendiri. Apakah batik tersebut memiliki nilai budaya dan seni menurut pendapatnya, sehingga pengunjung akan mencoba untuk memberikan komentar dan bertanya setelah mendengarkan informasi yang tidak sesuai menurut pemahaman mereka.

3. Metode Audio dan Media Audiovisual

Proses penyampaian edukasi dapat menggunakan Audio dan Media Audiovisual sebagai pengganti untuk proses pemanduan dari karyawan museum. Museum juga dapat menggunakan pedoman sistem audio seperti tape recorder untuk memberikan pemanduan wisata di sekitar pameran museum. Selanjutnya, museum juga menyediakan informasi pameran melalui pengeras suara atau perangkat audio lain yang dapat menyuarakan suara binatang, siaran radio bersejarah, musik yang memberikan kontribusi pada konteks pada tampilan koleksi museum. Di samping itu, Slideshows dengan suara, film, dan video klip, televisi, juga dapat digunakan untuk mendukung penerimaan secara efektif dari pengunjung. Keuntungan dari media audiovisual adalah kemampuan untuk membawa informasi dari dunia nyata ke museum, misalnya proses pekerjaan manusia atau perilaku hewan, ilustrasi dari lingkungan benda koleksi tersebut dikumpulkan.

4. Metode Belajar di Ruang Koleksi

Dalam upaya mempromosikan edukasi di museum, harus sejalan dengan ruang yang memadai untuk kegiatan ini. Ruang ini bisa menggunakan ruang pameran yang khusus dirancang untuk menggambarkan topik khusus, ruang kelas, ruang laboratorium yang dapat digunakan dalam periode waktu yang lama oleh sekolah dan pengunjung secara individual. Sebagai salah satu contoh edukasi yang membutuhkan ruangan khusus adalah edukasi praktik membuat batik. Proses edukasi ini membutuhkan peralatan, tempat, dan bahan-bahan material. Peralatan membatik seperti canting tulis, cap, kompor. Kegiatan ini membutuhkan tempat untuk proses pewarnaan, membatik dengan canting tulis dan cap. Kemudian



memerlukan bahan-bahan katun, lilin batik dan obat pewarna. Di samping itu, tempat merebus kain, mencuci dan menjemur memerlukan tempat khusus yang terpisah dengan ruang koleksi.

5. Metode Visual dan Media Komputer

Museum dapat menggunakan komputer untuk menggambarkan konsep dengan jelas melalui grafik, diagram, peta dan foto-foto. Selanjutnya museum dapat menggunakan jaringan terminal komputer dengan perangkat lunak yang dirancang khusus agar pengunjung bisa belajar secara interaktif tentang teknis, artistik atau tentang fakta sejarah. Dengan demikian pengguna dapat bebas untuk memilih informasi yang tersedia dan membantu orang yang jauh dari museum melalui jaringan World Wide Web. Meskipun informasi dan sistim pembelajaran berbasis komputer dapat menyediakan berbagai informasi, tetapi komputer dapat mengalihkan perhatian pengunjung terhadap benda koleksi itu sendiri.

6. Metode Didaktik atau Eksibisi Edukasi

Metode eksibisi didaktik merupakan suatu pameran pedagogis yaitu berorientasi argumentasi berlawanan dengan pameran tradisional yang berorientasi obyek. Metode ini dapat tercapai dengan upaya memastikan tujuan edukasi dengan menggunakan teori dan konsep, memastikan materi, desain, alat bantu edukasi sesuai dengan argumentasi atau informasi yang akan disampaikan dan memastikan target eksibisi prioritas khusus pada kelompok tertentu dengan menggunakan dengan tipe pembelajaran melalui pameran bidang pendidikan yang aktif. Tipe bahan belajar didaktif secara umum yang biasa digunakan di museum seperti pada gambar 2.2.

7. Metode Praktik di Laboratorium

Kegiatan belajar di laboratorium dapat dilakukan oleh pekerja seni, ilmuwan atau perajin. Museum menawarkan kepada pengunjung untuk mengetahui teknik membuat dan memelihara benda budaya atau melakukan penelitian ilmiah, seperti kerajinan tradisional tembikar, kayu dan logam, memasak, membuat api, atau tradisi lokal lainnya. Proses belajar akan lebih cepat dimengerti dengan mencobanya sendiri seperti, teknik menggambar, melukis, mengukir dan fotografi. Metode ini untuk mendorong kreativitas dan kepekaan terhadap pembuatan penginggalan benda budaya.



8. Metode DisplayTactile

Beberapa museum mendorong pengunjung untuk menyentuh benda koleksi budaya tertentu, seperti menyediakan bahan material dari koleksi tersebut yang terbuat dari batu, bulu hewan atau tekstil. Hal ini sangat berharga tidak hanya untuk tuna netra, mahasiswa dan pengunjung tetapi juga berharga bagi anak-anak.

9. Metode Belajar Dengan Permainan

Bagi anak-anak dapat bermain menirukan sesuai dengan dunianya, sehingga permainan dan panduan bermain mendapat tempat penting dalam proses pembelajaran. Permainan berkompetisi, permainan keterampilan, teka-teki, kuis dan sebagainya. Semua bisa diterapkan ke dalam konteks edukasi museum. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Ambrose dan Paine (1993:37) bahwa saat ini museum memiliki peranan yang penting dalam memberikan layanan edukasi bagi semua penggunanya, baik itu anak-anak atau orang dewasa.

10. Metode Edukasi Demonstrasi

Metode belajar edukasi demonstrasi berasal dari para pelaku seni, pengrajin, seniman, teknisi atau restorasi dapat menunjukkan kerajinan dan karya seni mereka di dalam museum. Selanjutnya aktor atau instruktur berbakat dapat memainkan peran sebagai tokoh sejarawan dapat berinteraksi dengan pengunjung.

11. Metode Belajar Bermain-Peran dan Teater Museum

Metode belajar bermain peran biasanya improvisasi pengalaman secara langsung dan mendapat bimbingan dari staf edukasi museum mengenai karakter atau cerita yang akan dimainkan, tetapi tidak menggunakan naskah resmi. Tema utama dalam bermain-peran menggambarkan peristiwa bersejarah. Pengunjung dapat memberikan pemahaman secara kontemporer ke dalam konteks sejarah. Dengan demikian bentuk belajar dengan bermain-peran dapat dimasukkan ke dalam panduan wisata. Hal yang penting adanya partisipasi anak-anak dan remaja yang bisa membuat pengunjung ikut bermain.

12. Metode Tableau Vivant

Istilah Vivant Tableau (bahasa Perancis) adalah "gambar hidup." Istilah ini menggambarkan sekelompok aktor berkostum mencolok sesuai model artis. Dalam pertunjukan tersebut orang-orang yang ditampilkan tidak berbicara atau



bergerak. Pendekatan dengan meniru bentuk seni dari panggung dengan orang-orang dari suatu lukisan atau fotografi (Wikipedia ensiklopedia). Metode belajar ini menciptakan lukisan, patung orang atau kelompok orang yang mengenakan replika kostum ilustrasi, sehingga pengunjung akan lebih mudah mengerti dan dapat menginterpretasikan melalui pengalaman fisik, postur, gerakan dan ekspresi wajah.

13. Metode Pengajaran Menggunakan "Kits"

Pengajaran menggunakan kits merupakan alat bantu untuk belajar. Perlengkapan pengajaran ini dapat dikumpulkan dalam kotak, koper atau wadah yang lainnya. Alat bantu ini, dapat digunakan dalam museum sebagai bahan pengajaran oleh pengajar. Pengajaran kit ini juga dapat dipinjamkan kepada sekolah untuk digunakan di luar museum. Selanjutnya bahan yang ditempatkan dalam kit fokus pada mata pelajaran tertentu yang berasal dari koleksi museum. Program belajar secara umum seperti, informasi tertulis, gambar, rekaman suara, musik, replika, bahan baku, untuk kerja kreatif, game, petunjuk penggunaan dan lembar kerja.

14. Metode Belajar di Lapangan atau Perjalanan

Metode belajar dilapangan dihubungkan dengan tema koleksi di museum untuk memperluas pandangan pengunjung di luar museum, misalnya mengatur kunjungan ke gua dan tambang yang berhubungan dengan koleksi geologi, kunjungan ke monumen, patung publik dan bangunan bersejarah, situs penggalian sebagai bagian dari program edukasi museum arkeologi. Dengan demikian kegiatan tersebut dapat memberikan kesan yang nyata tentang bagaimana keterkaitan benda benda koleksi dengan kehidupan dan kegiatan di masyarakatnya.

15. Metode Publikasi Museum

Metode belajar dengan menyediakan informasi tentang koleksi melalui media cetak, buku, brosur atau katalog. Edukasi museum dapat menyampaikan kembali pengetahuan dan pengalaman melalui teks dan ilustrasi. Selanjutnya museum perlu mendesain sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan remaja untuk menjaga pikiran pembaca dan pengguna publikasi, sehingga publikasi tersebut dapat dipahami dan menghibur pembaca.



16. Metode Program Edukasi ke luar Museum (outreach program).

Museum saat ini harus memiliki hubungan dan tanggung jawab yang kuat terhadap masyarakat. Museum mempunyai tugas pelayanan sangat luas dan beragam mulai dari pengguna museum, pendukung sampai kepada masyarakat yang tidak pernah berkunjung ke museum. Hal ini bisa disebabkan oleh akses secara geografis yang menyulitkan atau karena permasalahan ekonomi dari masyarakat tersebut. Program edukasi museum ke luar dapat mengatasi masalah ini dengan menggunakan bus atau kendaraan untuk mengangkut benda-benda koleksi dan bahan edukasi museum. Karyawan museum dapat menyampaikan edukasi melalui pameran, menyediakan laboratorium dan teater museum.

17. Metode Kerja Lapangan (fieldwork)

Metode belajar ini menekankan pada belajar melalui pengalaman semua koleksi museum berasal dari luar museum, sehingga mencoba untuk menelusuri kembali ketempat asalnya koleksi. Sebagai contoh pelajar melakukan kegiatan ekskavasi arkeologi di tempat asal koleksi museum ditemukan.

18. Metode Kegiatan yang Menyenangkan

Museum tidak hanya tempat belajar tetapi juga museum tempat bersenang-senang. Biasanya gedung museum sangat bagus. Koleksi dan suasana ruang pameran museum dapat membangkitkan imajinasi dan rasa ingin tahu bagi pengunjung. Museum juga bisa mendatangkan artis yang terkenal untuk jumpa fans di museum. Museum dapat mengadakan seminar yang melibatkan kurator dan karyawan mengenai topik museum yang menyenangkan. Pengajar di museum perlu merancang berbagai program formal dan informal yang bermanfaat dan sekaligus menyenangkan, sehingga setelah pulang sekolah dan kerja pengunjung dapat berpartisipasi di bengkel atau kegiatan museum untuk menambah pengalaman dan meningkatkan kualitas hidup mereka.



2.4 Tinjauan Pencahayaan Ruang Pamer

Beberapa pencahayaan yaitu *Room Lighting*, *Exhibit Lighting*, *Diffuse Lighting* dan *Directional Lighting* Nantinya dari keduanya ini akan saling melengkapi dan nantinya akan menciptakan nuansa didalam Museum⁴.

1. *Room Lighting*

Pencahayaan didalam ruangan terdiri dari *Diffuse Lighting* dan *Directional Lighting*. Dengan jumlah yang tertentu, dua jenis pencahayaan ini akan menciptakan tingkat bayangan yang akan dihasilkan. Pencahayaan ini pada dasarnya digunakan untuk membedakan ruangan biasa dan ruangan untuk pameran. *Diffuse Lighting* biasanya diidentikan dengan *Room Lighting* biasa, namun *Room Lighting* kurang terang jika harus menerangi museum, begitu pula sebaliknya *Direct Lighting* tidak dapat menerangi museum seluruhnya karena hanya dapat dihasilkan dalam jumlah yang kecil.



Gambar 2.5 Contoh Suasana yang diciptakan oleh beberapa jenis Pencahayaan
Sumber: edicorp.com

2. *Exhibit Lighting*

Pencahayaan dalam pameran merupakan cahaya yang kuat dan langsung dipantulkan ke objek pameran. Pencahayaan ini harus didukung dengan pencahayaan ruangan yang lembut seperti gambar diatas.

⁴ Good Lightning for Museums, Galleries and Exhibition Fördergemeinschaft Gutes Licht (2-3)



3. *Diffuse Lighting*

Diffuse Lighting menerangi ruangan dan objek dari sebuah permukaan yang nantinya memantulkan cahaya dari segala arah. Pada ruangan atau objek yang diberi penerangan ini, arah cahaya tidak dapat ditentukan. Pencahayaan ini hampir tidak menimbulkan bayangan pada objek karena tingkat kekuatan yang rendah.



Gambar 2.6 *Diffuse Lighting* pada Plafon
Sumber: www.capitalcity.com

4. *Directional Lighting*

Pencahayaan langsung atau disebut *Directional Lighting* bertujuan untuk memberikan pencahayaan yang khusus terhadap suatu benda dalam sebuah jarak yang kecil. Pencahayaan ini ada bermacam macam, ditabrakan, dilewati bahkan dapat berada didalam objek benda. Ketika permukaan objek yang diberikan pencahayaan langsung ini tidak rata maka akan memberikan efek tiga dimensi.



Interior of the Prado Museum in Madrid showing exceptional Greek and Roman sculptures near the main entrance of the museum.

Gambar 2.7 *Directional Lighting* pada Objek
Sumber: www.capitalcity.com



2.5 Tinjauan Penghawaan

Museum memiliki dua objek yang perlu dijaga baik dari segi temperatur dan penghawaan. dua sistem ini sangat penting karena nantinya akan memberikan efek langsung pada koleksi benda apabila kedua hal ini tidak diperhatikan dengan baik.

1. Suhu

Didalam ruang pameran, ruang penelitian, ruang dimana sering dihuni oleh pengunjung, tingkat suhunya yaitu 18-20° C. Suhu tidak lebih dari 24°C. Apabila suhu tinggi maka akan meningkatkan peningkatan berbagai macam reaksi kimia dan biologi. Dengan menjaga suhu yang rendah dimuseum maka museum akan lebih terhindar dari serangan serangga, penurunan kualitas sebuah zat serta rusaknya beberapa material ruangan akibat pemanasan.

2. Kelembaban

Kelembaban mengambil peran penting didalam museum karena berhubungan dengan pengembunan, hujan, air tanah dan lain lain. Hal inilah yang akan mempengaruhi material organik maupun anorganik. Material ini akan menyerap air dari udara sekitar sehingga bagi material metal akan lebih mudah korosi dalam kondisi lembab, selain itu serangga akan meningkat.

Archeological Materials	
Negligible Climate-Sensitive Materials	30% – 65%
Climate Sensitive Materials	30% - 55%
Significantly Climate Sensitive Materials	30% - 40%
Metals	<35%
Natural History Materials	
Biological specimens.....	40% - 60%
Bone and teeth.....	45% - 60%
Paleontological specimens	45% - 55%
Pyrite specimens	<30%
Paintings.....	40% - 65%
Paper	45% - 55%
Photographs/Film/Negatives	30% - 40%
Other organics (wood, leather, textiles, ivory).....	45% - 60%
Metals	<35%
Ceramics, glass, stone	40% - 60%

Gambar 2.8 Tingkat Kelembaban

Sumber: nps.gov/museum



2.6 Tinjauan Sistem Komposisi Ruang

Banyak proyek terdiri dari banyak ruang, diatur dalam sebuah struktur yang satu. Koneksi antar ruangan yang berdekatan menjadi tema umum dalam semua tahapan desain. Pertanyaan mengenai hubungan antara bagian proyek harus diselesaikan dan menjadi bagian dalam skema organisasi keseluruhan.

Untuk merancang sistem organisasi ruangan untuk proyek keseluruhan dapat dilakukan, secara teoritis untuk memulai sistem perorganisasian sebagai kekuatan dalam ruangan dan kemudian dimasukkan kedalam ruangan yang tepat. Pada kenyataannya, baik ruang dan alur merupakan bagian dari sistem yang tidak terpisahkan dan harus dipertimbangkan bersama. Setelah dapat merasakan ruang yang dibutuhkan oleh proyek maka yang harus dipikirkan adalah pengaturan yang dapat berfungsi dalam konfigurasi situs yang diberikan. Hal akan menstimulus beberapa keputusan tentang bagaimana akan memindahkan orang sekitar. Dibawah ini merupakan beberapa dasar pergerakan yang dapat diterapkan dalam pengorganisasian ruang⁵.

1. Sistem Linear

Linear sistem termasuk dalam linear sirkulasi dengan ruang satu atau pada dua sisi. Jika ada ruangan di kedua sisi, dapat menyeimbangkan keduanya dengan sama atau membuat salah satu sisi lebih lebar dari sisi lainnya. Dimungkinkan ada tujuan khusus pada akhir sistem linear. Sebagai tambahan, ruangan spesial dapat terjadi dekat dengan pusat atau bahkan lebih dari satu titik sepanjang rute apabila jalur cukup panjang.

2. Sistem Loop

Ketika sistem linear menutup dengan sendirinya, membentuk sebuah lingkaran, bentuk ini mengambil sebuah karakter yang berbeda secara geometris dan fungsi dan menjadi sebuah sistem Loop. Sebuah Loop dapat berbentuk melingkar, tersegmentasi, atau bentukan bebas. Sistem Loop ganda menghubungkan dua zona, zona ke dalam dan ke luar. Zona pusat, misalnya dapat berupa ruang penting, atau ruang utilitarian. Seperti sistem linear, sudut-sudut di

⁵ Rengel, Roberto. 2007. Shaping Interior Space. New York: Fairchild Publication, Inc. (45-47)



sistem Loop memiliki potensi menjadi tujuan strategis khusus, dan dengan demikian sistem Loop dapat memiliki beragam geometri.

3. Sistem Axial

Sistem aksial terdiri dari rute disusun di sekitar sebuah sumbu; biasanya, rute-rute ini berpotongan di sudut kanan. Mereka sering memiliki sumbu linear utama berpotongan dengan satu sumbu sekunder. Konfigurasi ini cenderung formal karena linearitas dari persimpangan sering sempurna mereka pusat ruang atau dekat pusat ruang. Ujung kedua arah merupakan lokasi yang strategis. Ketika penggunaan sirkulasi Axial yang lampau cenderung formal dan simetris, adalah mungkin menggunakan pendekatan ini dengan komposisi asimetris atau bahkan komposisi non-ortogonal.

2.7 Museum Provinsi Papua

2.7.1 Profil Museum

Museum Provinsi Papua berlokasi di Kelurahan Waena, Distrik Heram, Kota Jayapura, tepatnya di Jalan Raya Sentani KM 17.8 Waena – Kota Jayapura. Kegiatan pembangunan museum dirintis sejak tahun ke-3 Pelita III (1981/1982), mulai digunakan 1983 dan diresmikan tahun 1990 oleh Mendikbud seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.10.

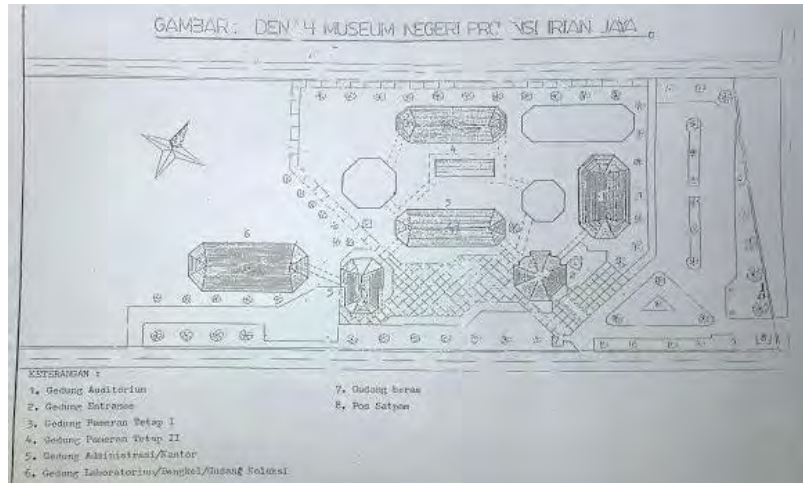
Museum dibangun di atas tanah seluas 26.042m² dengan luas bangunan 3.712m² terbagi atas beberapa bangunan yaitu:

- Gedung Kantor
- Gedung Pameran Tetap I
- Gedung Pameran Tetap II
- Gedung Entrance
- Gedung Auditorium
- Gedung Audiovisual
- Gedung/Pos Satpam



Gambar 2.9 Gambar Luar Museum
Sumber: Foto peneliti

Bangunan museum merupakan bangunan gaya baru dengan gaya arsitektur rumah tradisional ‘Honay’ dan ‘Kareware’.



Gambar 2.10 Gambar Site Museum
Sumber: Museum Provinsi Papua



2.7.2 Visi dan Misi Museum Provinsi Papua

Visi dan Misi Museum

Visi: Terwujudnya Kebudayaan voscoviguratif Papua yang beradap dan lestari

Misi:

- b. Meningkatkan pembinaan, Pengembangan, dan pelestarian kebudayaan material dan immaterial melalui museum.
- c. Mendorong terwujudnya masyarakat Papua yang berbudaya, santun, serta menuju persatuan dan kesatuan.
- d. Mendorong terwujudnya pelayanan maksimal yang berbasis kebutuhan publik.
- e. Meningkatkan kualitas dan kuantitas kerja operator instansi internal pemerintah yang berprofesi.
- f. Mewujudkan kesejahteraan dan standar hidup yang lebih baik bagi segenap masyarakat.



Gambar 2.11 Logo Provinsi Papua
Sumber: wikipedia.com



2.7.3 Jenis Koleksi Museum

Museum menyimpan beragam koleksi benda-benda unik dari tanah Papua, koleksi tersebut terdiri dari koleksi:

a. Koleksi Geologika (Batu-batuan)

Koleksi batu-batuan alam, seperti batu tambang, batu pualam dan batu andesit.



Gambar 2.12 Koleksi Geologika
Sumber: Foto peneliti

b. Koleksi Biologika

Fauna, burung, kus-kus, kadal (Soa-soa), tengkorak, kulit kerang laut.



Gambar 2.13 Koleksi Geologika
Sumber: Foto peneliti



Gambar 2.14 Koleksi Geologika
Sumber: Foto peneliti

c. Koleksi Etmografika

Alat-alat rumah tangga seperti Hote (Piring Kayu), Eben Hele (Tempat Sagu), alat dapur, alat berburu (panah, parang, tombak, perahu dan jala ikan).



Gambar 2.15 Koleksi Etmografika
Sumber: Foto peneliti



Gambar 2.16 Koleksi Etmografika
Sumber: Foto peneliti



d. Koleksi Arkeologika

Hasil penelitian ilmuwan. Serpihan rumah/pecahan-pecahan gerabah.



Gambar 2.17 Koleksi Arkeologika
Sumber: Foto peneliti

e. Koleksi Historika

Peninggalan benda-benda zaman penjajahan seperti Meriam Potugis dan Pistol VOC

f. Koleksi Numismatika (Alat Mata Uang)

Sebagai alat pembayaran, contohnya Samfarat (Gelang), barter, mata uang koin, uang kertas (Gulden), Uang 100 Brp (Mata uang masa Soekarno)



Gambar 2.18 Koleksi Numistika
Sumber: Foto peneliti



Gambar 2.19 Koleksi Numistika
Sumber: Foto peneliti



g. Koleksi Heraldika (Lambang)

Lambang kebesaran tentara

h. Koleksi Naskah

Tulisan tentang buku dalam bahasa Jawa kuno,

Tulisan Arab

Alkitab tua

i. Keramologika (Keramik)

Piring Antik

Alat pembayaran mas kawin



Gambar 2.20 Koleksi Keramilogika
Sumber: Foto peneliti



Gambar 2.21 Koleksi Keramilogika
Sumber: Foto peneliti



j. Seni Rupa

Seni ukir, patung Bis Asmat, ukiran pada papan dan piring.



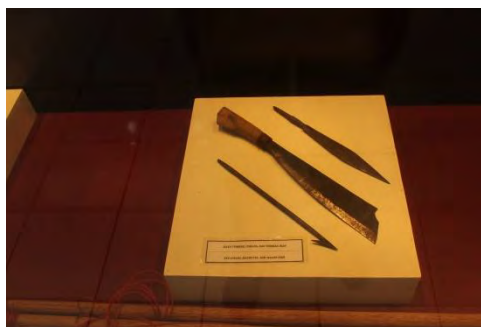
Gambar 2.22 Koleksi Seni Rupa
Sumber: Foto peneliti



Gambar 2.23 Koleksi Seni Rupa
Sumber: Foto peneliti

k. Teknologi Modern

Menempah besi untuk parang dan tombak.



Gambar 2.24 Koleksi Teknologi Modern
Sumber: Foto peneliti



Gambar 2. 25 Organisasi Museum

Sumber: Buku Museum Provinsi Papua

2.7.4 Studi Tentang Pengunjung Museum

Jumlah visitasi pengunjung rata-rata berjumlah tiga hingga lima orang (Belum termasuk kunjungan sekolah). Jumlah ini diambil dari rata-rata pengunjung setelah melakukan observasi selama dua minggu oleh penulis. Pengunjung rata-rata berasal dari dalam kota Jayapura dengan rentang usia mulai dari 13-50 tahun. Hal ini nantinya akan mempengaruhi studi antropometri pengguna museum.

Tingkat pendidikan pengunjung rata rata telah melewati jenjang SMA, sebanyak lima puluh tujuh persen. Dapat disimpulkan bahwa pengunjung museum berasal dari kalangan yang memiliki tingkat edukasi yang cukup. Pengunjung yang adalah siswa tidak berasal dari keinginan siswa sendiri untuk berkunjung namun sebagian besar berasal dari program sekolah. Museum ini nantinya harus membangkitkan minat siswa untuk berkunjung serta memperoleh edukasi dari hasil visitasinya.

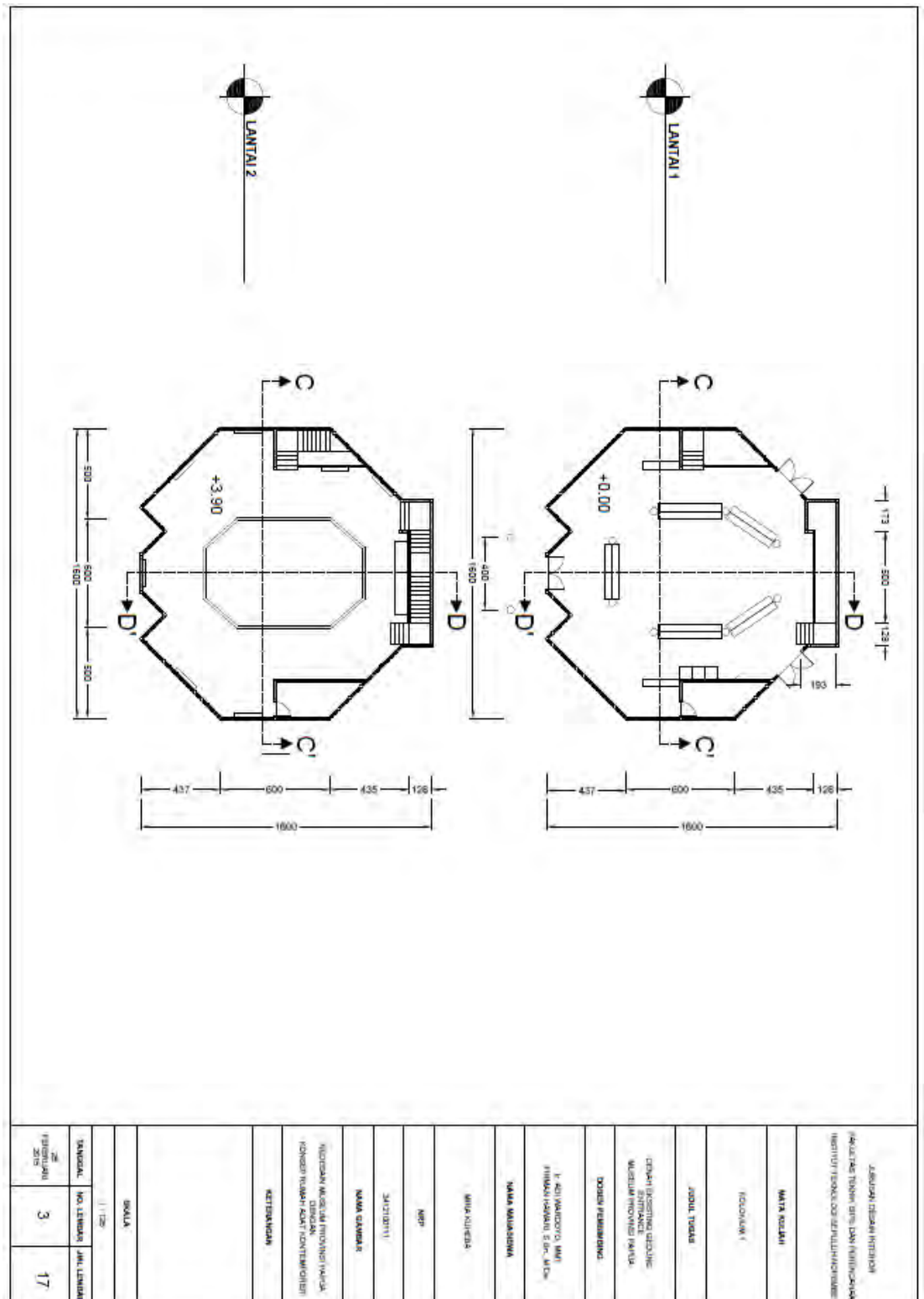
Pengunjung museum sebagian besar berasal dari Jayapura, sehingga hasil kuisioner sebagian besar berasal dari opini dari pengunjung masyarakat Jayapura.



2.7.5 Studi Eksisting Museum Provinsi Papua

Gedung Entrance dengan luas kira-kira 300m² berfungsi sebagai pintu utama pengunjung untuk masuk didalam museum. Didalam gedung Entrance ini terdiri dari dua lantai, dimana lantai satu berfungsi sebagai Lobby, Merchandise Shop serta area pameran, sedangkan lantai dua berfungsi sebagai ruang serba guna serta terdapat beberapa ruang kantor untuk karyawan.

Di lantai satu pengunjung dapat dengan langsung melihat beberapa koleksi kesenian museum, karna terdapat etalase pameran di area void. Selain itu, terdapat meja lobby serta toko untuk menjual oleh-oleh khas Papua. Namun dalam kondisi ini, toko oleh-oleh tidak berfungsi dengan maksimal, hal ini disebabkan kurangnya pengunjung sehingga daya beli oleh-oleh rendah. Lihat Gambar 2.29

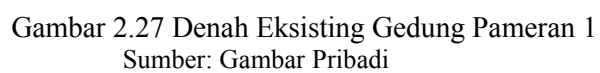


Gambar 2.26 Denah Eksisting Gedung Entrance
Sumber: Gambar Pribadi



Gedung Entrance dilantai dua merupakan gedung serba guna, ketika ada event tertentu ruangan ini digunakan sebagai area pameran. Ruangan ini memiliki intensitas pengunjung yang tidak menetap tergantung dengan acara yang akan diselenggarakan.

Gedung pameran ini memiliki luas kira-kira 600m² terdiri dari bangunan dua lantai yang memiliki dua buah void. Seluruh ruangan berisi tentang koleksi-koleksi berupa, arkeologika, geologika, etnografika, biologika dan lain-lain. Antara koleksi satu dengan yang lain tidak memiliki pembagian ruangan sehingga membuat ruangan tidak teroganisir.





2.8 Tinjauan tentang Papua

2.8.1 Geografis dan Penduduk Papua

Papua adalah pulau yang terdapat di sebelah paling timur Indonesia. Papua merupakan pulau terbesar kedua dunia, dan terbesar di Indonesia. Luas daratan Papua yaitu 808.105km².

Penduduk asli Papua sendiri berjumlah 1.4 juta orang yang terdiri dari lebih dari seribu suku. Pulau Papua sendiri terdiri dari 29 Kabupaten. Penduduk asli Papua biasa tinggal di bagian pedalaman pegunungan. Pekerjaan mereka beragam mulai dari petani, berburu atau perternak.

Kepercayaan penduduk Papua kebanyakan adalah animisme, mereka masih mempercayai dengan roh nenek moyang beserta kekuatan alam. Penduduk Papua masih sering melakukan perang antar suku untuk memperluas area kekuasaan.

Penduduk asli Papua biasanya tinggal berkelompok, yang terdiri dari beberapa keluarga. Selain tinggal berkelompok mereka juga memelihara hewan peliharaan yaitu babi. Mereka tinggal di sebuah tempat yang disebut honai, dan berbentuk berpetak petak sesuai dengan jenis kelamin.



Gambar 2.28 Orang Asli Papua
Sumber: wikipedia.com

2.8.2 Rumah Adat Papua

Sebutan rumah adat / rumah tradisional asli suku-suku yang ada di provinsi Papua adalah Rumah Honai. Kata Honai berasal dari Hun Ai, yang berarti pria Dani. Dani merupakan salah satu suku terbesar di Papua. Honai merupakan refleksi dari kehidupan suku Dani.



Rumah Honai dapat banyak kita temui di lembah dan pegunungan dibagian tengah pada pulau Papua, disana terdapat suku Dani tinggal di bagian lembah Baliem atau Wamena, suku Lani, Yali di pegunungan Toli dan suku-suku asli Papua lainnya.



Gambar 2.29 Rumah Honai
Sumber: tabloidjudi.com

1. Fungsi Honai

Fungsi Rumah Honai selain sebagai tempat tinggal juga mempunyai fungsi lainnya seperti:

- a) Tempat penyimpanan alat-alat perang dan berburu
- b) Tempat mengembleng anak lelaki agar bisa menjadi orang yang kuat waktu dewasanya nanti dan berguna bagi sukunya.
- c) Tempat untuk menyusun strategi perang, jika terjadi peperangan.
- d) Tempat menyimpan alat-alat atau simbol dari adat suku yang sudah ditekuni sejak dulu

2. Filosofi Honai

Filosofi bangunan Honai, melingkar atau bulat mempunyai artian :

- a) Menjaga kesatuan dan persatuan yang paling tinggi sesama suku serta mempertahankan budaya yang telah diwariskan oleh para leluhur untuk selamanya.
- b) Dengan tinggal dalam satu honai maka kita sehati, sepikir dan satu tujuan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan



- c) Honai merupakan symbol dari kepribadian dan merupakan martabat dan harga diri dari orang suku yang harus dijaga oleh keturunan atau anak cucu mereka di kemudian hari

3. Struktur bangunan

Rumah Honai terdiri dari dua lantai dan terbuat dari kayu dengan atap berbentuk kerucut yang terbuat dari jerami atau ilalang. Lantai pertama biasanya terdiri dari kamar-kamar dan digunakan sebagai tempat tidur, dan lantai kedua digunakan sebagai tempat beraktifitas: ruang santai dan lain-lain. Honai sengaja dibangun sempit atau kecil dan tidak berjendela yang bertujuan untuk menahan hawa dingin pegunungan Papua. Selain itu di tengah-tengah rumah Hanoi ada tempat pembakaran api unggun yang juga berfungsi sebagai penghangat. Tinggi bangunannya sekitar 2,5 meter. Lantai dasar dan lantai satu rumah adat Hanoi ini dihubungkan dengan tangga yang terbuat dari bambu. Para laki-laki tidur pada lantai dasar secara melingkar, sementara para wanita tidur di lantai satu.

4. Jenis Rumah Adat Honai

Rumah Honai terbagi dalam tiga tipe, yaitu :

- a) Untuk kaum laki-laki (disebut Honai)

Honai dibentuk dari dua kata. Pertama yaitu “Hun” yang berarti pria dewasa dan “Ai” yang berarti rumah. Secara harfiah, honai berarti rumah laki-laki dewasa.

- b) Wanita (disebut Ebei)

Kaum perempuan juga mempunyai honai hanya saja dalam pengistilahannya berbeda. Untuk kaum wanita, hanoi disebut “Ebei”. Seperti halnya honai, Ebei terdiri dari dua kata, yakni “Ebe” atau tubuh dalam pengertian kehadiran tubuh dan “Ai” yang berarti rumah.

- c) Kandang babi (disebut Wamai)



Gambar 2. 30 Struktur Honai
Sumber: 1tonuntukpapua.wordpress.com

2.8.3 Budaya Papua

Budaya Papua kaya akan nilai-nilai seni. Mulai dari alat musik, tari-tarian, baju adat hingga ukiran. Hal-hal diatas akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Alat Musik Tradisional Papua

Ada Salah satu nama alat musik tradisional yang paling terkenal yang berasal dari Papua yaitu Tifa.



Gambar 2. 31 Alat Musik Tifa
Sumber: kaskus.co.id

2. Lukisan Papua

Lukisan Papua adalah salah satu kesenian yang unik, karena dilukis diatas kanvas kulit kayu khombouw kering. Bahan pewarnaan berasal dari benda-benda alami, seperti warna putih berasal dari kapus, warna hitam berasal dari arang sedangkan warna merah berasal dari bata.



Gambar 2.32 Jenis Kesenian Lukis
Sumber: lifestyle.bisnis.com

3. Ukiran Papua

Jenis Ukiran yang terkenal adalah Ukiran suku Asmat. Aneka warna gaya kesenian Asmat berdasarkan bentuk dan warna dapat diklasifikasikan ke dalam 4 daerah :

- a. Hiasan ukiran simbolis ini juga terdapat di ujung perahu lesung, di bagian belakang perahu, datung perahu, dinding tifa, ujung tombak, ujung panah,dll.
- b. Gaya Seni Asmat Barat Laut (Northwest Asmat) Perisai pada golongan ini berbentuk lonjong dengan bagian bawah yang agak melebar dan biasanya lebih padat dari pada perisai-perisai lainnya. Bagian kepala terpisah dengan jelas dari bagian lainnya dan berbentuk kepala kura-kura atau ikan. Kadang-kadang ada gambar nenek moyang di bagian kepala, sedangkan hiasan bagian badan berbentuk musang terbang, katak, kepala burung tanduk, ualr, dll.
- c. Gaya seni Asmat Timur (Citak)Kekhususan seni pada golongan ini tampak pada bentuk hiasan perisai yang biasanya berukuran sangat besar, kadang-kadang sampai melebihi tinggi orang Asmat yang berdiri tegak. Bagian-bagian atasnya tidak terpisah secara jelas dari bagian badan perisai dan sering terisi dengangaris-garis hitam atau merah yang diberi titik-titik putih.
- d. Gaya seni Asmat daerah sungai Brazza

Perisai pada golongan ini hampir sama besar dan tinggi dengan perisai pada golongan Asmat Timur. Bagian kepala juga biasanya terpisah dari bagian badannya. Walaupun motif sikulengan sering dipakai untuk hiasan perisai, motif yang biasa digunakan adalah motif geometri, lingkaran,spiral, siku-siku, dll.

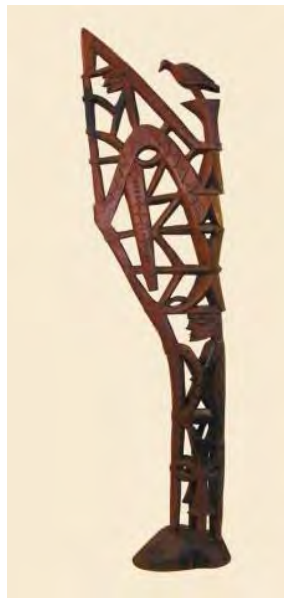
Patung dan ukiran umumnya mereka buat tanpa sketsa. Bagi Suku Asmat, di saat mengukir patung adalah saat di mana mereka berkomunikasi dengan



leluhur yang ada di alam lain. Hal itu dimungkinkan karena mereka mengenal tiga konsep dunia: Amat ow capinmi (alam kehidupan sekarang), Dampu ow campinmi (alam pesinggahan roh yang sudah meninggal), dan Safar (surga).

Seni ukir suku Asmat ini amat populer hingga mancanegara. Banyak wisatawan yang mengagumi kesenian suku Asmat ini. Suku Asmat mengerti bahwa ukiran mereka memiliki nilai jual yang tinggi. Maka dari itu, banyak hasil ukirannya mereka jual.

Ukiran Papua yang paling terkenal berasal dari suku Asmat. Motif ukiran Papua bisa dibilang rumit, karena mengambil bentuk makhluk hidup seperti manusia atau hewan, namun tidak jarang berbentuk tifa. Ukiran Asmat ini sendiri banyak diminati oleh turis asing karena bentuknya yang khas. Ukiran Papua memiliki beberapa variasi ukuran, mulai dari 40 cm hingga berbentuk tiang.



Gambar 2. 33 Jenis Kesenian Ukir

Sumber: Wikipedia.com

Ukiran Papua sendiri memiliki banyak corak karena bersifat naturalis. Bentuknya biasanya berasal dari mitos-mitos yang berkembang di Papua, seperti tentang penguasa laut. Selain berasal dari mitos Papua, ukiran juga memiliki bentuk seperti bagian tubuh manusia yaitu pusar atau rahim. Ukiran-ukiran ini sendiri memiliki makna yaitu sebagai sumber kehidupan.



Gambar 2.34 Ukiran tentang Penguasa laut dengan cahaya Berpendar
Sumber: Kompasiana.com



Gambar 2.35 Ukiran Janin, menjelaskan perkembangan manusia dalam rahim
Sumber: Kompasiana.com



Gambar 2. 36 Ukiran Manusia, Masyarakat diberikan perlindungan dari arwah nenek moyang
Sumber: rumabblogpapua.wordpress.com



Gambar 2.37 Ukiran Hewan Terbang (Burung) , melambangkan keperkasaan dan kekuatan

Sumber: buana-news.com

2.9 Tinjauan Tentang Kontemporer

Kata kontemporer sendiri bermakna masa kini, sehingga kontemporer adalah segala sesuatu yang sedang ada di era ini dan bersifat kekinian. Kata kontemporer ini sendiri memberi dampak bagi banyak aspek, mulai dari seni, fashion, musik hingga interior suatu rumah.

1. Sejarah

Gaya ini mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek *Bauhaus School of Design*, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an. Kata kontemporer sendiri bias diartikan sebagai sesuatu yang serba up to date, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu diringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang di pakai.

Arsitektur kontemporer menyajikan konsep dan gaya kekinian. Biasanya desain arsitektur lebih kompleks, inovatif, variatif dan fleksibel. Beberapa Arsitek yang terkenal yang termasuk dalam gaya ini adalah Frank Gehry, dengan karyanya Museum Guggenheim di Bilbao, Jean Nouvel dengan karyanya Museum Quai Branly di Paris dan masih banyak lagi. Di Indonesia



arsitektur kontemporer lebih banyak di pengaruhi oleh arsitek seperti Mies Van de Rohe, Le Corbusier dan Charles Eames, pengaruh ini terjadi karena sebagian besar karya mereka ini masuk dalam konteks negara tropis, dan cocok dengan iklim di Indonesia kekinian.

2. Karakteristik

Ciri-ciri yang mendasar pada gaya kontemporer terlihat pada konsep ruang yang terkesan terbuka atau open plan, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang terbuka. Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Penggunaan jendela besar, serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh. Banyak menggunakan material alam. Detail detail bergaris lurus. Kenyamanan dan awat tahan lama merupakan nilai penting dalam bangunan kontemporer. Selain itu, dalam hal interior desain kontemporer banyak berpadu dengan tata cahaya untuk menghasilkan kesan ruang yang selalu segar, sebisa mungkin selalu selaras dengan perkembangan desain kekinian.



Gambar 2.38 Bentuk Interior Kontemporer
Sumber: streamline3d.wordpress.com



2.10 Studi Pemandangan

Museum Negeri Sumatera Utara



Gambar 2. 39 Museum Negeri Sumatra Utara

Sumber: lapakmedan.com

Museum ini di dirikan pada tanggal 19 April 1982, gedung ini diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Dr. Daoed Yoesoef, namun peletakan batu pertama oleh Ir. Soekarno pada tahun 1954.

Bangunan museum berdiri di atas lahan seluas 10.468 meter persegi, terdiri dari bangunan induk dua lantai yang difungsikan sebagai ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, ruang audio-visual/ceramah, ruang Kepala Museum, tata usaha, ruang seksi bimbingan, perpustakaan, ruang mikro film, ruang komputer, serta gudang. Secara arsitektur, bentuk bangunan induk museum ini menggambarkan rumah tradisional daerah Sumatera Utara. Pada bagian atap depan dipenuhi dengan ornamen dari etnis Melayu, Batak Toba, Simalungun, Karo, Mandailing, Pakpak, dan Nias.

Berdasarkan koleksi yang dimiliki, Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara dikategorikan sebagai museum umum. Sebagian besar koleksinya berasal dari daerah Sumatera Utara berupa benda-benda peninggalan sejarah budaya mulai dari masa prasejarah, klasik pengaruh Hindu-Buddha, Islam, hingga sejarah perjuangan masa kini. Sebagian lainnya berasal dari beberapa daerah lain di Indonesia dan dari negara lain seperti Thailand. Hingga tahun 2005 Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara menyimpan kurang lebih 6.799 koleksi. (Sumber: museumindonesia.com)



Gambar 2. 40 Museum Negeri Sumatra Utara
Sumber: lapakmedan.com

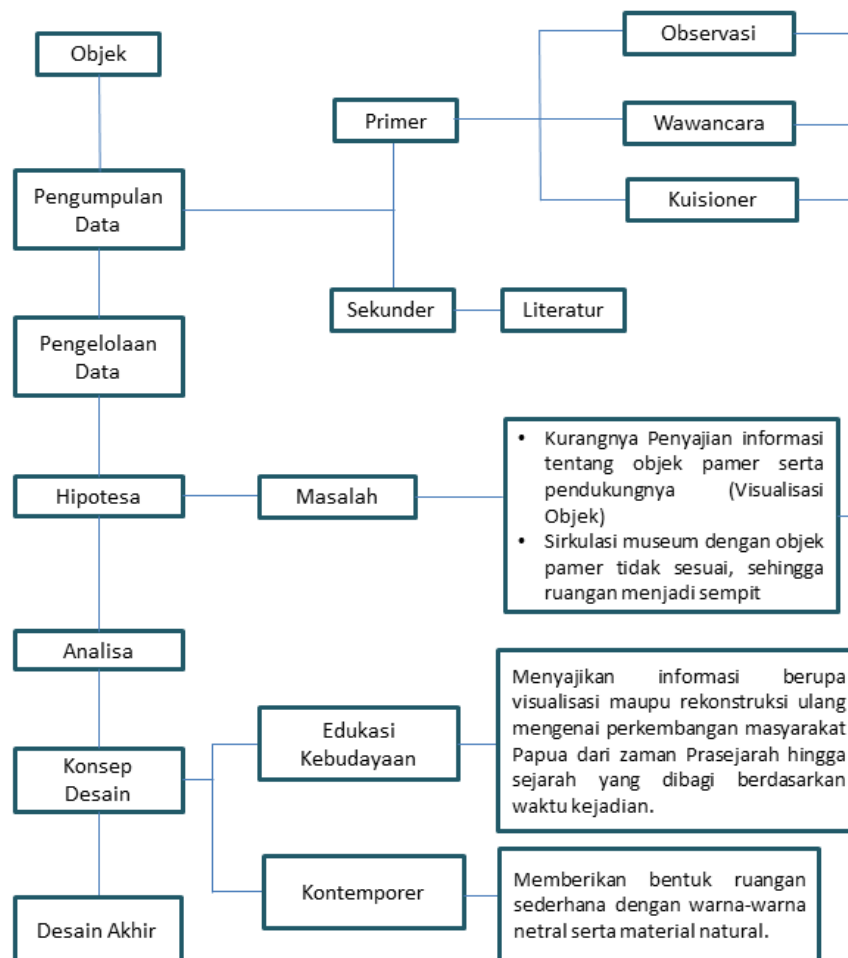
Gambar diatas adalah bentuk interior ruangan museum Provinsi Sumatra Utara. Ruangan pameran ini mengambil konsep moderen. Lantai yang terbuat dari keramik warna cerah, serta pencahayaan yang terang membuat ruangan ini terlihat bersih. Dengan material kaca hampir diseluruh bagian lemari display membuat menciptakan ruangan terlihat lebih luas. Warna media untuk objek dibuat dengan warna yang terang yaitu putih. Dengan perbedaan warna yang kontras ini menyebabkan pengunjung fokus pada objek koleksi karena warna media untuk objek tidak mendominasi koleksi.



BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Bagan Metodologi



Bagan 3.1 Metodologi

3.2 Tahapan Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data terdapat dua jenis berdasarkan sumbernya. Data primer adalah data yang didapat langsung dari lapangan (eksisting). Data ini nantinya menjadi acuan dalam menganalisa kondisi eksisting. Data ini diperoleh dengan cara observasi, kuisioner serta wawancara. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Data sekunder berupa literatur-literatur dan penelitian terdahulu.



3.3 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

Data sekunder yang saya peroleh:

1. Standarisasi museum secara internasional
2. Data milik museum seperti jumlah pengunjung tiap tahun.
3. Studi literatur mengenai elemen-elemen interior didalam museum, material, warna, kelembaban dan pencahayaan.

3.4 Tahapan Analisa Data

Data –data yang diperoleh yaitu primer dan sekunder digabungkan untuk menghasilkan konsep yang tepat untuk Museum Provinsi Papua. Data primer yang berhasil ditemukan yaitu:

- Bagan Manajemen Museum
- Bentuk eksterior dan interior ruangan
- Jenis koleksi museum
- Denah eksisting museum
- Denah area Museum
- Kelebihan dan kekurangan bangunan
- Karakteristik pengunjung
- Kebutuhan fasilitas museum

Dari data-data inilah penulis dapat merumuskan konsep kemudian nantinya data-data tersebut akan didukung oleh data-data sekunder yang berupa literatur.

3.5 Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi data ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan, isu, dan kondisi lingkungan yang sedang terjadi pada objek yang sedang diteliti. Tahapan pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data sebagai berikut:



3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan di beberapa tempat yang berkaitan langsung dengan objek riset, diantaranya:

Tujuan dari observasi museum Papua dengan tujuan memperoleh data sebagai berikut:

- Bagan Manajemen Museum
- Bentuk eksterior dan interior ruangan
- Jenis koleksi museum
- Denah eksisting museum
- Denah area Museum
- Kelebihan dan kekurangan bangunan
- Karakteristik pengunjung
- Kebutuhan fasilitas museum

3.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak Manajemen Museum untuk mendapat data sebagai berikut:

- Bagan Manajemen Museum
- Jenis Koleksi Museum
- Denah eksisting museum
- Denah area Museum
- Fasilitas Museum
- Harapan Museum kedepannya

3.5.3 Kuisioner

Kuisioner ini dilakukan untuk mengetahui pendapat para pengunjung Museum. Kuisioner ini bertujuan agar penulis mengetahui kelebihan dan kekurangan dari interior ruangan, fasilitas yang diharapkan serta kemajuan apa saja yang diinginkan di masa depan.



(Lembar ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISIS DATA

4.1 Data

Data yang valid merupakan hal yang penting untuk diproses dalam analisa. Selain data yang valid, dibutuhkan juga data primer dan sekunder. Nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan dalam menganalisa. Data primer berupa hasil observasi, wawancara serta kuisioner dan data sekunder berupa studi literatur, catatan serta arsip.

Pada dasarnya, proses mengumpulkan data primer dilakukan dengan melewati beberapa tahap sebagai berikut; observasi museum Provinsi Papua, wawancara dengan Pegawai museum, serta kuisioner dengan pengunjung.

4.2 Analisa Eksisting

Analisa eksisting berupa hasil-hasil observasi Museum Provinsi Papua yaitu Gedung Entrance serta Gedung Pameran Tetap 1. Dari observasi ini diperoleh beberapa foto, denah bangunan, dan kondisi fisik bangunan awal.

4.2.1 Analisa Organisasi Bangunan

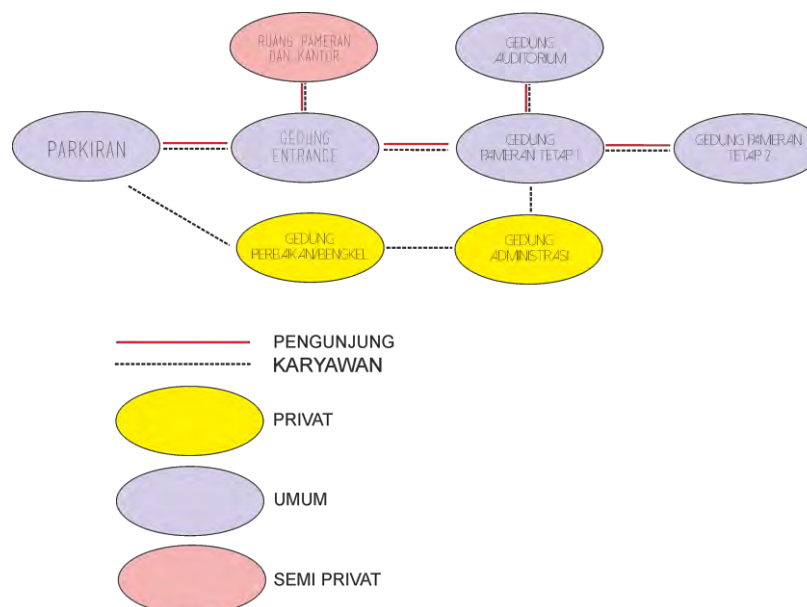


Diagram 4.1 Organisasi Bangunan Museum
Sumber: Data Pribadi



Gambar diatas merupakan pola sirkulasi antar bangunan museum yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Gedung Entrance merupakan gedung pertama yang ditemukan oleh pengunjung, yang nanti akan menghubungkan pengunjung ke gedung yang satu dengan yang lain. Gedung Pameran Tetap 1 menghubungkan pengunjung ke Gedung Pameran Tetap 2 dan Gedung Auditorium.

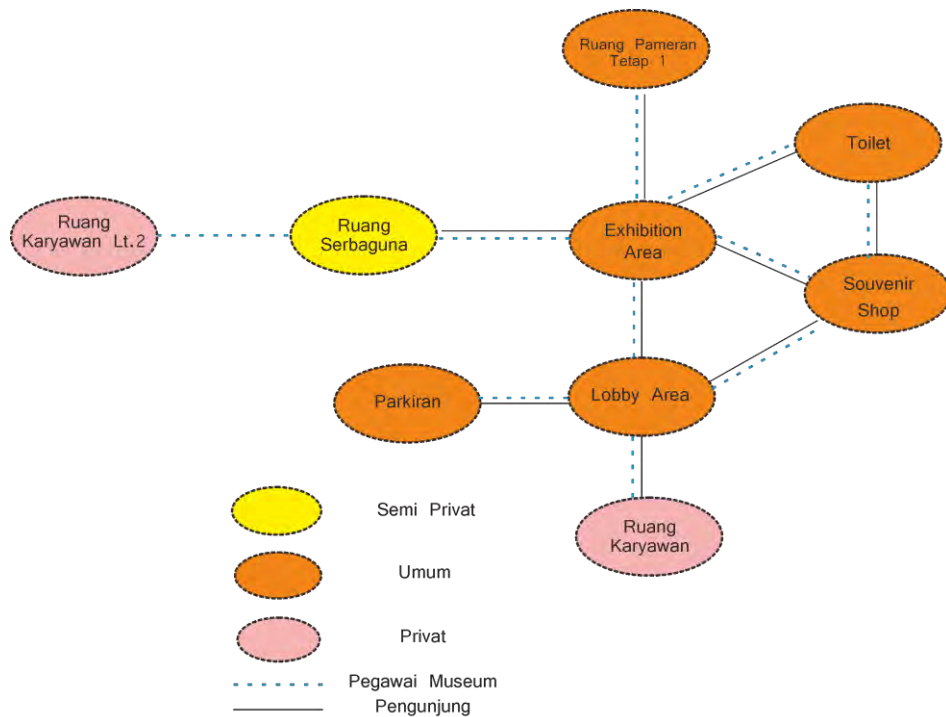


Diagram 4.2 Organisasi Ruang Gedung Entrance
Sumber: Data Pribadi

Gedung Entrance memiliki Beberapa Area Utama yaitu Lobby Area, Exhibition Area serta Toko Souvenir. Diagram ruangan diatas menunjukan bahwa Exhibition Area menjadi core dari ruangan Entrance. Berdasarkan bubble diagram diatas, penulis tidak melakukan perubahan untuk konsep redesain selanjutnya.

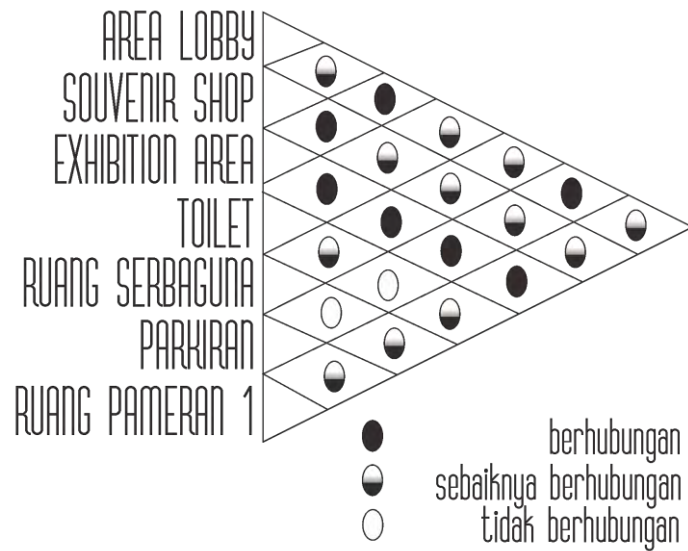


Diagram 4. 3 Hubungan area Gedung Entrance

Sumber: Data Pribadi

Diagram diatas merupakan gambar hubungan area Gedung Entrance, hal ini dapat disimpulkan bahwa exhibition area (area pameran) memiliki akses ke semua area didalam Gedung Entrance sama seperti bubble diagram diatas.

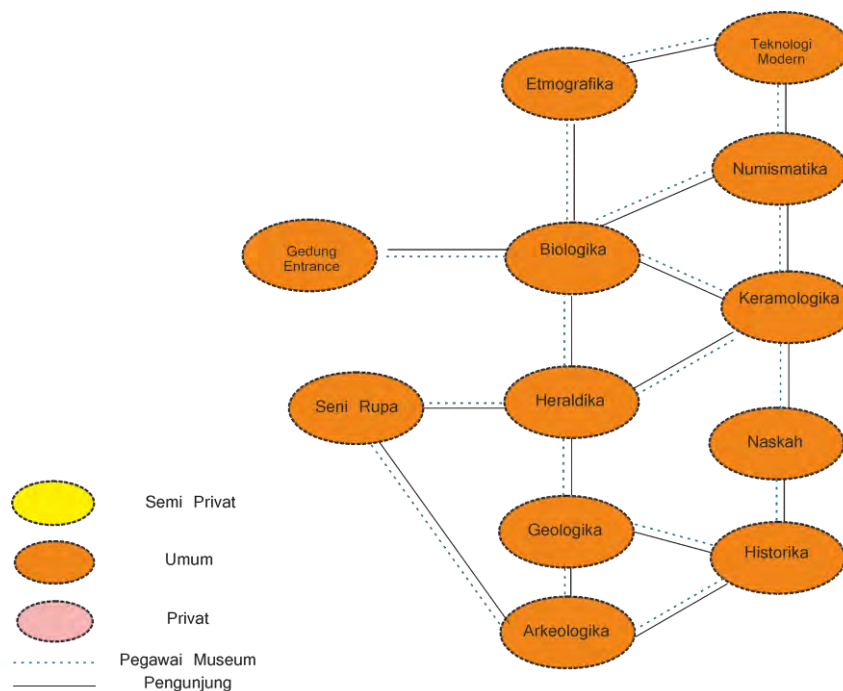


Diagram 4. 4 Organisasi Ruangn Gedung Pameran

Sumber: Data Pribadi



Gedung Pameran Tetap 1 memiliki area koleksi yang kurang teratur satu dengan yang lain. Tidak ada alur/rute yang tepat dalam pengaturan koleksi, hal ini menyebabkan diperlukan aransemen ulang sehingga sirkulasi ruangan dapat dibentuk dengan teratur.

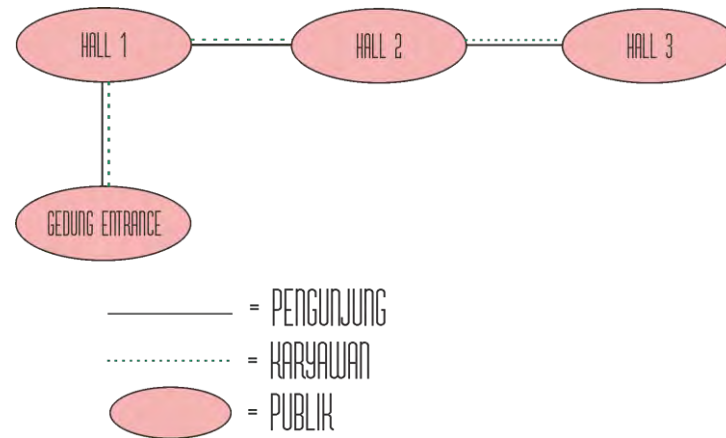


Diagram 4. 5 Organisasi Ruang Gedung Pameran
Sumber: Data Pribadi

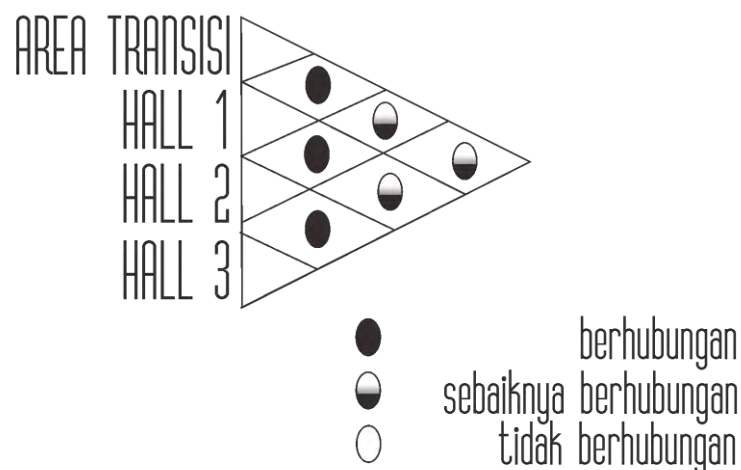


Diagram 4.6 Hubungan ruang Gedung Pameran
Sumber: Data Pribadi

Didalam Organisasi ruang yang baru, pembagian koleksi museum lebih disederhanakan sehingga menciptakan segmentasi ruagan(Sequence). Ruangan Pameran dengan memiliki tiga tema besar dengan keterangan sebagai berikut:

- Hall 1, Tema Kehidupan Pra-Sejarah Masyarakat Papua (Geologika, Arkeologika, Biologika, dan Fosil hewan serta tumbuhan pra-sejarah)
- Hall 2, Tema Kehidupan Masyarakat Lampau (Numismatika dan Etmografika)
- Hall 3, Tema Kehidupan Masyarakat diawal masa Modern (Numismatika, Heraldika, Naskah serta Teknologi penempaan Besi).



4.2.2 Analisa Studi Ruang dan Sirkulasi

Kebutuhan Ruang Gedung Entrance

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Gedung Entrance

Nama Bagian Ruang	Furnitur		Dimensi	Jumlah (m ²)	Ratio	Luas Total besaran Ruang (m ²)
	Nama	Jumlah				
Area Lobby	• Front Desk	1	120cm x 50cm	0.72	1:15	38,4
	• Sofa	1	180cm x 60cm	1,08		
	• Meja	1	100cm x 60cm	0.6		
Area Souvenir Shop	• Lemari Etalase	1	120cm x 40cm	0.48	1:10	21,78
	• Meja Etalase	1	200cm x 45cm	0.9		
	• Meja Kasir	1	100x 60cm	0.6		
Area Pameran	• Patung Ukiran Papua	5	2m x 1m	10	1:15	381,44
		24		3.84		
	• Etalase Ukiran Kecil	5	40cm x 40cm	10		
	• Lukisan		2m x 1m			
Area Serbaguna	• Lukisan	1	2m x 1m	2	1:20	236,88
	• Patung	4		8		
	• Lemari Etalase	2	2m x 1m 160cm x 40cm	1.28		
Sirkulasi					50%	339,25
Total						1017,15

Sumber: Ernst Neufert

Setelah dilakukan perhitungan ruangan dengan jumlah koleksi didalam Gedung Entrance ditemukan bahwa dengan kondisi gedung kurang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan diatas. Apabila kebutuhan ruangan minimal sebuah museum ini disesuaikan dengan eksisting museum yang berukuran 300m², luas ruangan tidak cukup. Dengan jumlah koleksi yang banyak digedung entrance mengakibatkan sulitnya pengunjung untuk melihat suatu koleksi tanpa dihalangi oleh koleksi yang lain. Ada beberapa cara untuk mengurangi kebutuhan ruangan, yaitu dengan mengurangi kapasitas pengunjung, serta melakukan penataan ulang pada koleksi, sehingga memungkinkan ruangan menjadi lebih luas.



Kebutuhan Ruang Gedung Pameran

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Gedung Pameran 1

Nama Ruang	Furnitur		Dimensi	Jumlah	Rasio	Total Luas Area Pamer (m ²)
	Kebutuhan Ruang	Jumlah				
Area Patung	Stand Patung Besar	6	60cm x 60cm	2,16	1:20	79
	Stand Patung Sedang	10	40cm x 40cm	1,6		
Area Geografika	Lemari Etalase Besar	2	100cm x 100cm	2	1:15	53,5
	Lemari Etalase Kecil	2	80cm x 80cm	1,28		
Area Arkeologika	Lemari Etalase Besar	1	100x100cm	1	1: 20	34.44
	Lemari Etalase Sedang	1	80cm x 80cm	0,64		
Area Biologika	Lemari Etalase	4	60cm x 60cm	1.44	1:20	30,24
Area Etmografika	Lemari Etalase Besar	6	180cm x 50cm	5.4	1:15	86,4
Area Numismatika	Pedestal	15	40cmx 40cm	2,4	1:10	42,24
	Lemari Etalase	4	60cm x 60cm	1,44		
Area Seni Rupa	Frame	10	1m ²	10	1:15	160
Area Teknologi Modern	Lemari Etalase Besar	3	180cm x 50cm	2.7	1:15	43,2
Sirkulasi					50%	264.51
Total						793.53

Sumber: Ernst Neufert

Luas Gedung pameran secara keseluruhan adalah 600m², hal ini dapat disimpulkan bahwa luas museum ini kurang memadai. Hal ini mengakibatkan koleksi tidak dapat nikmati dengan baik, karena area luas pengamatan dan jalur sirkulasi kurang. Hal ini dapat diperbaiki dengan peletakan koleksi secara vertikal ke dinding, sehingga dapat mengurangi luas pengamatan.



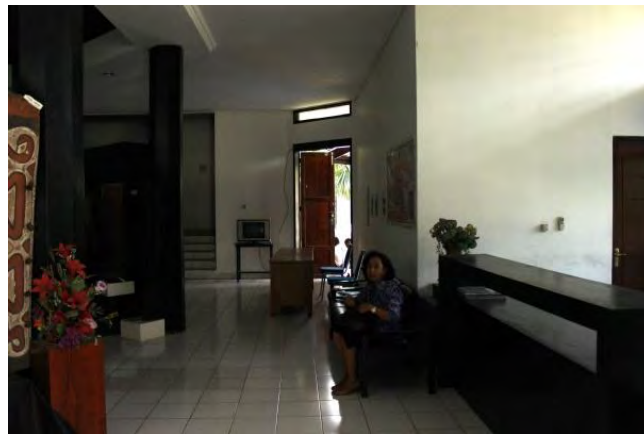
4.2.3 Analisa Interior Museum

4.2.3.1 Gedung Entrance

Gedung Entrance merupakan gedung utama yang ditemui oleh pengunjung. Gedung entrance ini berfungsi sebagai Lobby dari museum ini, dan juga sebagai penghubung antar gedung. Berikut ini akan dijabarkan beberapa area didalam gedung ini:

1. Area Lobby

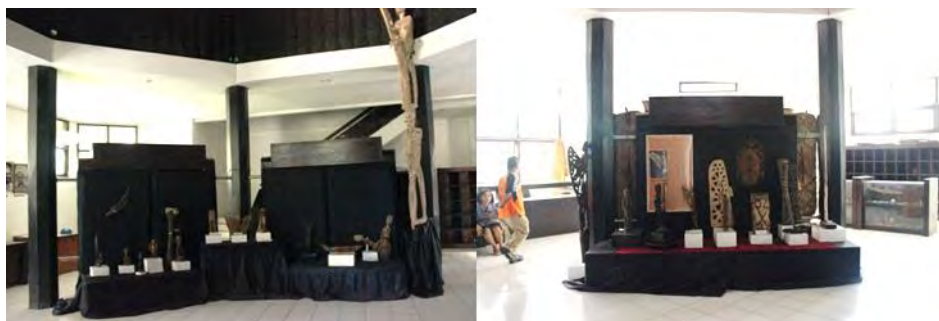
Area Lobby ini merupakan tempat pengunjung untuk membayar tiket masuk serta mengisi buku tamu. Kebutuhan di area lobby ini sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan pengunjung.



Gambar 4.1 Area Lobby
Sumber: Data Pribadi

3. Area Pameran

Area Pameran ini berada di tengah Gedung Entrance, fungsi dari area ini adalah untuk memperkenalkan kesenian-kesenian yang terkenal di Papua. Kekurangan dari area ini adalah, kurang kontrasnya warna objek dan media pamer, sehingga warna elemen media pamer lebih mendominasi.



Gambar 4. 2 Area Pameran Gedung Entrance
Sumber: Data Pribadi



Jika dilakukan penataan yang baik serta pemilihan warna yang tepat, area eksibisi ini dapat tempat menginformasikan koleksinya dengan lebih teratur.

4. Area Toko Souvenir

Area Toko Souvenir ini berisi lemari etalase dan meja kasir, fungsi dari area ini sudah jelas yaitu sebagai tempat untuk membeli oleh-oleh khas Papua, namun pada kenyataannya benda-benda yang dijual terbatas.



Gambar 4.3 Area Merchandise
Sumber: Data Pribadi

4.2.3.2 Interior Museum



Gambar 4. 4 Interior Ruangan
Sumber: Data Pribadi



Gambar 4. 5 Interior Museum

Sumber: Data Pribadi

Bagian dalam interior Museum, warna yang paling mendominasi adalah putih dan coklat. Warna putih pada tembok memberikan kesan ruangan bersih dan luas. Warna coklat didapat dengan penggunaan material kayu pada pilar dan lemari display. Ada sepuluh jenis koleksi yang berbeda didalam ruangan ini, blok-blok pemisah dalam ruangan ini tidak ada sehingga membuat pengunjung agak kesulitan untuk melihat koleksi yang satu dengan koleksi yang lain.

Terdapat beberapa koleksi dengan ukuran besar tidak dijaga atau dipamerkan dengan cukup baik. Beberapa koleksi yang masif hanya dipajang di dekat daerah display. Sebaiknya untuk benda seperti ini, dibuatkan tempat display khusus, sehingga tidak mengganggu sirkulasi pengunjung. Ruang Museum ini hanya memiliki satu pintu akses, dimana pengunjung yang akan masuk dan keluar hanya dengan satu pintu. Hal ini dirasa kurang baik, karena seharusnya pihak mengelola membuat museum dengan lebih memerhatikan alur pengunjung dengan baik.

a. Dinding

Dinding Ruang didominasi dengan warna putih, sangat kontras jika dibandingkan dengan penggunaan material kayu pada material furnitur maupun elemen estetis. Warna dinding putih membuat warna lain disekitarnya menjadi lebih hidup, namun sayangnya koresponden merasa warna putih pada dinding monoton.



b. Lantai

Lantai yang digunakan yaitu keramik warna putih, dengan ukuran 30 x 30cm. Keramik membuat ruangan kurang terlihat bersih, karena nat antar keramik kotor.

c. Plafon

Plafon yang digunakan yaitu jenis *drop ceiling*. Plafon ini memiliki warna putih, sehingga dapat memantulkan cahaya lampu dengan baik, selain itu dengan warna yang cerah, membuat ruangan lebih bersih, luas dan terang.

d. Pencahayaan

Pencahayaan dalam ruangan sudah cukup baik, namun ruangan menjadi terlalu terang, karena banyaknya lampu. Fungsi lampu sorot yaitu membuat koleksi mendapat perhatian lebih, namun ada beberapa koleksi yang tidak diberi penerangan khusus, sehingga dianggap bukan sebagai koleksi dari Museum.

e. Elemen Estetis Ruangan

Dari hasil kuisioner ditemukan bahwa pengunjung menyukai elemen estetis yang bersifat kebudayaan. Dari gambar diatas, bentuk interior sederhana sehingga kurang memiliki nilai budaya, baik dari segi estetis ruangan maupun konsep interior. Kurangnya elemen estetis membuat pengunjung kurang merasakan adanya nilai nilai budaya didalam ruangan pameran.

f. Fasilitas

Dalam sebuah lokasi rekreasi, spot untuk mengambil gambar merupakan hal yang penting. Dalam kuisioner, adanya spot untuk foto memiliki nilai tertinggi dibandingkan dengan fasilitas tambahan lainnya seperti mini market atau mini teater. Didalam museum ini, tidak terdapat spot atau area khusus untuk pengunjung mengambil gambar. Spot foto, nantinya akan menjadi sarana untuk mengabadikan momen rekreasi mereka didalam museum ini. Biasanya spot foto ini nantinya akan menarik anak-anak kecil untuk berkunjung.

g. Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi pengunjung memerlukan beberapa perbaikan sekalipun pengunjung sudah nyaman dengan sirkulasi saat ini. Pengunjung berharap sirkulasi pengunjung dapat dibuat sedemikian rupa, agar alur jalannya pengunjung dapat



berjalan dengan baik sehingga semua koleksi dari museum dapat dinikmati keseluruhannya.

h. Penghawaan Museum

Untuk ruangan Bagian Entrance museum dengan ukuran total 300m², dengan perhitungan sebagai berikut:

$$(L \times W \times H \times I \times E) / 60 = \text{Kebutuhan BTU}$$

Keterangan:

L = Panjang Ruang (dalam feet)

W = Lebar Ruang (dalam feet)

I = Nilai 10 jika ruang berinsulasi (berada di lantai bawah, atau berhimpit dengan ruang lain).

Nilai 18 jika ruang tidak berinsulasi (di lantai atas).

H = Tinggi Ruang (dalam feet)

E = Nilai 16 jika dinding terpanjang menghadap utara;

Nilai 17 jika menghadap timur;

Nilai 18 jika menghadap selatan;

Nilai 20 jika menghadap barat.

Maka:

$$52,48 \times 52,48 \times 25,5 \times 18 \times 17 / 60 = 358,177 \text{ BTU}$$

Dengan menggunakan AC 5,5Pk merk Samsung dengan BTU 48.000.

$$358,177 / 48.000 = 7,46 \text{ buah}$$

Dibutuhkan Standing AC kurang lebih sebanyak 7 buah

4.2.4 Analisa Karakteristik Pengunjung

Melalui hasil kuisisioner yang berkaitan dengan pengunjung, didapati beberapa tingkat pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan terakhir pengunjung

*dari 33 Koresponden Museum Papua secara Acak

SMP	3%
SMA	57.6%
S1	24.3%
S2	15.1%



Dengan presentasi tersebut, dapat dikatakan, Museum ini banyak menarik pengunjung yang memiliki tingkat edukasi yang cukup. Jadi dari persentase diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berkunjung ke Museum memiliki standar pendidikan tertentu.

Selain dengan tingkat pendidikan tertentu, berasal dari persentase pertanyaan kuisisioner, usia pengunjung yang berkisar 14-<25 Tahun berada di peringkat pertama yaitu 42%. Hal ini membuktikan bahwa museum merupakan tempat yang menarik bagi kaum pelajar, meskipun hal ini kurang didukung dengan ketersediaan media dan fasilitas. Ada beberapa fasilitas yang diperlukan untuk mendukung pengunjung seperti: Booth foto dan penambahan berteknologi sebagai sarana informasi yang interaktif.

Dari hasil persentase pengunjung terdapat 3 masalah utama dalam museum Papua:

1. Kurangnya Informasi koleksi yang interaktif
2. Desain ruangan kurang menonjolkan kebudayaan Papua
3. Sirkulasi ruangan kurang memadai

4.2.4.1 Analisa Minat Desain Pengunjung

Pilihan Desain Interior

Beberapa pilihan desain Interior yang ingin diterapkan didalam interior Museum Papua sebagai berikut:

1. Menonjolkan elemen-elemen seni Papua

Pengunjung ingin melihat beberapa bentuk estetika dari nilai Kebudayaan Papua lebih terlihat didalam Ruang Interior. Sehingga mereka dapat melihat dan merasakan langsung penggunaan konsep Kebudayaan Papua didalam ruangan. Penerapan nilai kebudayaan, bisa diterapkan dielemen interior seperti dinding, sekat, lantai maupun ceiling ruangan.



Gambar 4.6 Interior bernuansa adat Papua

Sumber: archito.blog.com

2. Penerapan Teknologi

Sehubungan dengan pengunjung yang berusia muda, yaitu 15-25 tahun. Maka kebutuhan akan teknologi menjadi tinggi. Hal ini memudahkan pengunjung yang peka terhadap teknologi, untuk mencari apa saja yang mereka butuhkan.



Gambar 4. 7 Penerapan Teknologi Informatif

Sumber: museum.kraust.edu.sa

4.2.4.2 Kebutuhan Tata Ruang Museum menurut Pengunjung

1. Dibutuhkan sebuah pengaturan ruangan yang lengkap sesuai studi pustaka diatas. Karena jika tidak, maka museum dirasa kurang mencukupi kebutuhan dari pengunjung
2. Dibutuhkan pemisah antar koleksi, hal ini dibutuhkan karena dengan tidak adanya sekat pemisah membuat koleksi terlihat tidak terstruktur, sehingga membingungkan pengunjung.
3. Alur yang jelas dalam Menikmati koleksi Museum, museum diperlukan alur yang jelas agar pengunjung lebih diarahkan untuk menjelajahi semua koleksi tidak hanya pada satu bagian saja.



4.2.4.3 Hasil Persentase

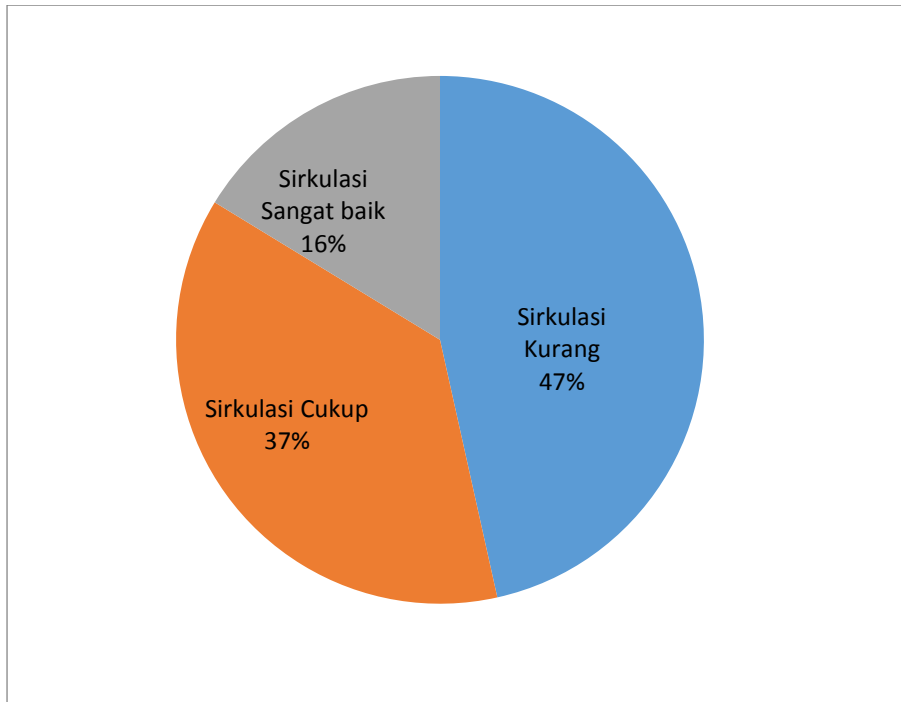


Diagram 4. 7 Hasil Kuisioner Mengenai Sirkulasi

Sumber: Data Pribadi

Menurut Diagram 4.7 ditunjukkan bahwa sebesar 47% Pengunjung mengatakan bahwa Sirkulasi pengunjung kurang baik. Hal ini dipengaruhi oleh Pintu satu arah, yang menyebabkan pengunjung keluar masuk dari pintu yang sama.

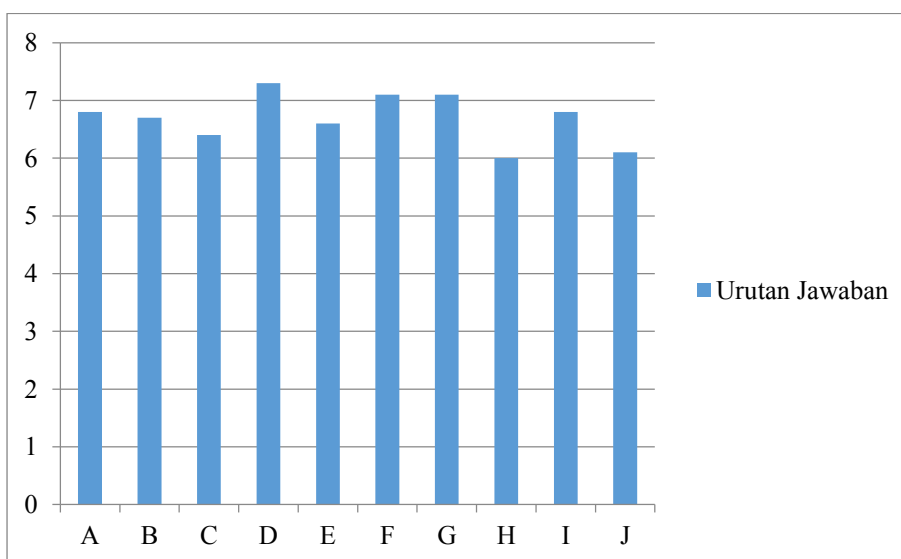


Diagram 4. 8 Jawaban Kuisioner tentang Interior Museum

Sumber: Data Pribadi



Menurut Diagram 4.8 ditunjukkan kondisi museum yang dirasakan oleh pengunjung. Hasil menunjukkan bahwa sirkulasi sudah sangat cukup, sehingga tidak perlu adanya perubahan dari sirkulasi. Berikut keterangan kondisi museum menurut pengunjung.

- A. Interior museum yang menarik dan kreatif.
- B. Pengaturan display barang rapih dan tertata.
- C. Pengaturan Ruangan memudahkan pengunjung megakses banyak tempat.
- D. Sirkulasi pengunjung untuk keluar- masuk ruangan di museum lapang.
- E. Sirkulasi udara didalam ruangan teratur dengan baik.
- F. Pencahayaan alami di dalam ruangan memadai.
- G. Pencahayaan buatan didalam ruangan kreatif sehingga menciptakan suasana yang dramatis.
- H. Komposisi warna dinding menarik.
- I. Ruangan bersih, tersedia tempat sampah di beberapa titik.
- J. Keamanan ruangan terjamin (memiliki SCC TV atau ruang informasi).

Dari hasil data diatas, dapat disimpulkan bahwa pengunjung sudah puas pada sirkulasi ruangan, namun tidak puas pada komposisi warna dinding serta sistem keamanan museum.



(Lembar ini sengaja dikosongkan)



BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya, akhirnya ditemukan konsep yang dibutuhkan oleh pengunjung didalam museum. Pengunjung berasal dari dari serbagai macam usia, dinominasi diatas umur 25 tahun. Karena museum ini untuk segala usia, maka konsep museum ini akan mengedukasi pengunjung yang nantinya memberikan informasi-informasi mengenai kehidupan masyarakat Papua sejak didalam Gedung Entrance. Konsep Interior ruangan adalah membuat museum menjadi sarana yang mendidik pangunjung, nantinya konsep ini akan diuraikan dengan jelas menjadi konsep makro dan mikro.

5.2 Konsep Makro

Konsep Makro merupakan konsep ruangan secara garis besar, menurut hasil kuisisioner, pengunjung menginginkan informasi tentang kebudayaan Papua lebih ditonjolkan didalam desain interior, hal ini digunakan untuk memperkenalkan budaya Papua sejak usia muda. Ruang museum nantinya akan dibagi bagi (sequence) berdasarkan rentang waktu benda tersebut ditemukan, didalam pembagian waktu yang berbeda-beda maka akan berbeda juga konsep mikro yang ada didalam ruangan interior.

5.2.1 Metode yang digunakan Edukasi Museum

1. Metode dengan keterangan koleksi.



Gambar 5. 1 Keterangan Koleksi
Sumber: firesigndesign.com



Ini merupakan metode yang paling umum digunakan didalam museum. Keterangan koleksi yang berisi tentang informasi koleksi seperti usia dan asal benda. Informasi ini nantinya ditulis dengan dalam satu panel atau dalam panel yang berbeda.

2. Metode Pemanduan dan Dialog Edukasi

Metode ini dilaksanakan dengan Pemandu museum. Pemandu memberikan informasi mengenai koleksi-koleksi yang ada dan nantinya pengunjung aka merespon seperti bertanya atau menjawab pertanyaan.



Gambar 5. 2 Pemandu Museum
Sumber: newoldage.blogs.nytimes.com

3. Metode Audio dan Media Audiovisual

Menggunakan tape recorder dan pengeras suara untuk membawa suasana yang ingin dihadirkan didalam museum. Disamping itu diberikan slide show yang berisi rekaman kehidupan nyata.



Gambar 5. 3 Efek Audivisual dalam museum
Sumber: blog.museumoflondong.org.uk



4. Metode Visual dan Media Komputer

Media komputer dapat digunakan menjadi penggambaran seperti grafik, diagram dan foto-foto. Nantinya komputer ini dirancang khusus agar dapat berinteraksi dengan pengguna serta dapat menyajikan informasi.



Gambar 5. 4 Media Komputer Touch Screen
Sumber: digitaltrends.com

5. Metode DisplayTactile

Metode ini menyajikan koleksi museum sengaja dibiarkan terbuka sehingga pengunjung dapat menyentuh permukaannya. Hal ini sangat bermanfaat bagi orang tuna netra dan anak-anak.



Gambar 5. 5 Koleksi terbuka
Sumber:entertainmentdesigner.com

6. Metode menggunakan Kits

Kits merupakan alat bantu dalam proses belajar. Kits ini dapat dapat dikumpulkan dalam suatu kotak atau wadah. Alat bantu ini dapat berupa



rekaman suara, gambar serta replika. Penggunaan kits ini disesuaikan dengan kebutuhan suatu tema ruangan.



Gambar 5.6 Replika penggalian Fossil
Sumber: pinterest.com

Berdasarkan buku *A Compendium for Architects, Designers and Museum Professionals* oleh Aurelia Bertron, Ulrich Schwarz, Claudia Frey, Gedung Entrance dan Gedung Pamer dibagi dalam beberapa bagian sesuai dengan aplikasi metode-metode diatas sebagai berikut.

Tabel 5.1 Pembagian Ruangan Berdasarkan Tema

Ruangan	Tema	Konten	Target Yang Ingin Dicapai	Hal yang Dipamerkan	Instalasi
Lobby Area	Kebudayaan Papua Antropologi masyarakat Papua Dari Zaman Prasejarah Hingga Modern	Pengenalan Museum	Penjelasan Area di dalam Museum		
Exhibition Area		Pengenalan kebudayaan Papua	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang Papua secara geometris dan iklim • Menjelaskan kesenian yang terkenal dari Papua 	Objek Kesenian Papua berupa Lukisan dan ukiran.	<ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan masyarakat secara Virtual (LCD) • Objek Kesenian • Diorama Museum
Souvenir Shop			Menjual aneka kerajinan tangan Papua kepada		Lemari Etalase Lukisan



Ruangan	Tema	Konten	Target Yang Ingin Dicapai	Hal yang Dipamerkan	Instalasi
			pengunjung		Papua
Lobby Lantai 2		Benda-benda kesenian Papua	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang koleksi-koleksi baru milik museum 	Objek koleksi baru museum	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah penemuan Koleksi secara virtual (LCD) • Objek kesenian
Area Transisi	Perkembangan Manusia Prasejarah	Revolusi Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang perkembangan manusia secara bertahap 		Visualisasi kehidupan Manusia zaman prasejarah (LCD)
		Fosil Mahluk hidup laut	Penjelasan tentang mahluk hidup yang berkembang di zaman itu	Lempengan Fosil asli Rekonstruksi tempat penggalian koleksi	
		Mahluk hidup yang berkembang ketika			
Hall 2	Kehidupan Masyarakat di masa lampau	Cara Manusia Berburu, Bertahan hidup dan Menikah	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Tentang bagaimana cara manusia berburu, baik di darat dan laut • Alat dan cara mengolah makanan berikan • Penjelasan tentang proses memining hingga emas kawin di Papua 	Objek Numismatika (Emas Kawin) Alat alat berburu dan alat dapur (Etmografika) Presentasi mengenai cara berburu dengan dengan Gambar	Objek Pameran Area Foto menggunakan dengan Replika koleksi
Hall 3	Kehidupan Masyarakat Awal Modern	Masyarakat di area awal Modern	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan mengenai menempa besi • Penjelasan mengenai sejarah-sejarah naskah kuno (Alkitab) 	Objek Numismatika Objek Naskah Objek Heraldika Presentase Proses penempatan besi dengan TV Replika Alat	Objek Koleksi



Ruangan	Tema	Konten	Target Yang Ingin Dicapai	Hal yang Dipamerkan	Instalasi
			<ul style="list-style-type: none">• Mata uang mulai beredar		

5.2.2 Kebudayaan Papua

Dalam Konsep Makro ini, akan digunakan ukiran ukiran Papua sebagai elemen estetis yang ditempatkan ke beberapa area ruangan.

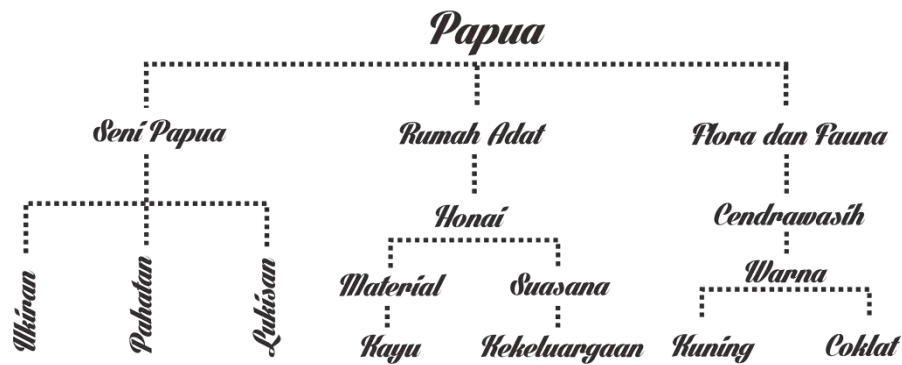


Gambar 5. 6 Ukiran Papua
Sumber: jejejacklints.blogspot.co.id

Ukiran Papua ini memiliki makna masing masing, sebagai contoh, ukiran berbentuk manusia melambangkan arwah nenek moyang yang akan menjaga rumah dan keluarga.

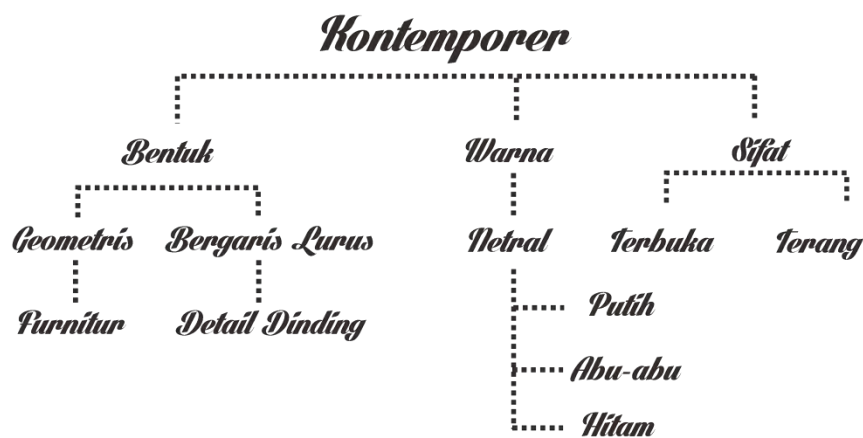
5.3 Konsep Mikro

Konsep Mikro ruangan nantinya akan menjabarkan elemen-elemen interior yang ingin diterapkan, baik dalam warna, lantai atau dinding. Konsep mikro ini mengadopsi Kebudayaan Papua dan kontemporer sehingga elemen-elemen yang akan diterapkan akan mewakili dua gaya tersebut.



Gambar 5.7 Konsep Mikro tentang budaya Papua

Sumber: Data Pribadi



Gambar 5. 8 Konsep Mikro tentang Kontemporer

Sumber: Data Pribadi

5.3.1 Warna

Warna yang digunakan berasal dari warna-warna primer yang sering digunakan oleh masyarakat suku asli Papua. Palet warna yang digunakan berasal dari warna burung cendrawasih ditunjukkan pada Gambar 5.9 dengan warna yang terbentuk pada Gambar 5.11. Dalam berbagai kegiatan adat Papua, masyarakat mengindentikan warna-warna ini sebagai warna warna yang penting, hal ini bisa dilihat dengan penerapan warna cendrawasih di busana adat Papua.



Gambar 5.9 Burung Cendrawasih
Sumber: google.com



Gambar 5. 10 Busana Tari-tarian
Sumber: google.com



Gambar 5. 11 Palet Warna yang digunakan
Sumber: Data Pribadi

5.3.2 Lantai

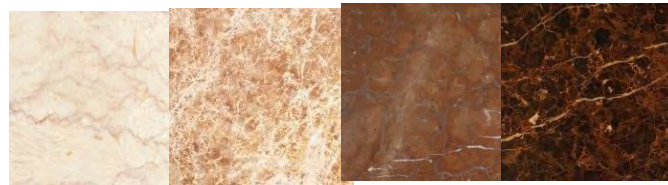
Lantai yang nanti akan digunakan didalam Gedung Entrance dan Gedung Pameran bervariasi tergantung dengan kebutuhan dan tujuan dari ruangan tersebut sebagai berikut:

1. Lantai Marmer

Penggunaan material marmer untuk lantai sudah banyak ditemui didalam gedung di perkotaan. Lantai Marmer ini akan memberikan kesan ruangan yang bersih dan mewah hal ini disebabkan oleh material lantai lantai yang licin sehingga dapat dengan mudah memantulkan cahaya.



Gambar 5. 12 Gambar Interior Gedung Entrance Lantai 1
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5. 13 Jenis Lantai yang digunakan
Sumber: Data Pribadi

Pada Ruang Lobby menggunakan 4 Jenis Marmer yaitu:

1. Marmer White Volca
2. Marmer Tea Rose
3. Marmer Reddish Brown
4. Marmer Dark Brown

Material yang digunakan merupakan warna netral sehingga menjawab kebutuhan konsep Kontemporer

2. Lantai Granit

Lantai granit yang digunakan memiliki beberapa jenis tekstur. Tekstur kayu digunakan untuk memberikan kesan natural pada ruangan. Sedangkan tekstur semen digunakan pada Hall 1 dan tekstur Granite digunakan dalam Hall 2.



Gambar 5.14 Jenis Lantai Pameran
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.15 Pengaplikasian Lantai granit semen pada Pameran
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 5. 16 Aplikasi lantai granit tekstur kayu lantai
Sumber: Gambar Pribadi

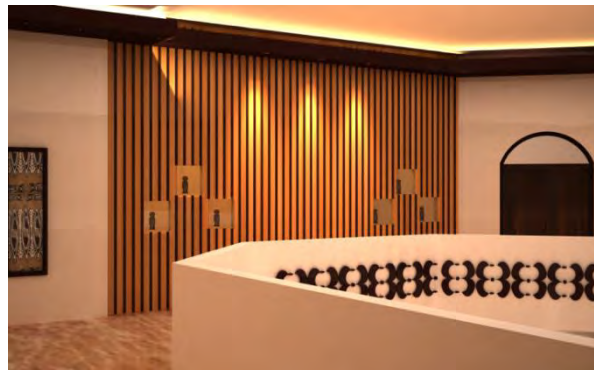
5.3.3 Dinding

Material dinding yang digunakan sebagian besar menggunakan beton yang dicat, namun pada beberapa bagian lapisi oleh lis kayu lihat Gambar 5.18 sebagai elemen estetis bangunan. Interior dinding d cat berwarna kuning muda, selain itu beberapa dinding akan diberi kayu sejajar yang nantinya memberikan elemen estetis pada ruangan museum.



Gambar 5. 17 Dinding Hall 1

Sumber: Gambar Pribadi

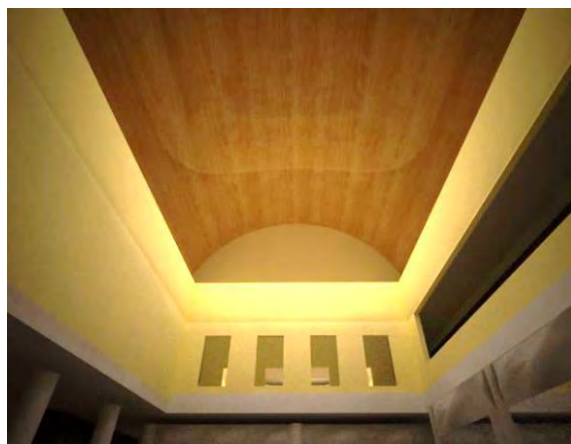


Gambar 5.18 Dinding Gedung Entrance Lantai 2

Sumber: Gambar Pribadi

5.3.4 Plafon

Bentuk plafon yang digunakan yaitu drop-ceiling. Drop ceiling dibuat melengkung karena terinspirasi dari bentuk plafon honai. Plafon melengkung ini diaplikasikan pada gedung pameran lihat Gambar 5.19. Sedangkan plafon pada gedung entrance mengambil bentuk yang sederhana lihat Gambar 5.20.



Gambar 5. 19 Plafon Gedung Pamer

Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 5. 20 Plafon Gedung Entrance
Sumber: Gambar Pribadi

5.3.5 Furnitur

Furnitur yang digunakan menggunakan material kayu, bentuknya dibuat sederhana dan minimalis. Furnitur yang digunakan sebagai media pameran, memiliki warna belakang putih agar warna objek lebih mendominasi lihat Gambar 5.22.



Gambar 5. 21 Gambar Funitur Area Merchandise
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 5. 22 Gambar Meja Etalase dan Lemari Labirin
Sumber: Gambar Pribadi



5.3.6 Pencahayaan

Menurut buku *Fördergemeinschaft Gutes Licht* ada beberapa pencahayaan yaitu *Room Lighting*, *Exhibit Lighting*, *Diffuse Lighting* dan *Directional Lighting*. Nantinya dari keduanya ini akan saling melengkapi dan nantinya akan menciptakan nuansa didalam Museum.

Pencahayaan didalam ruangan terdiri dari *Diffuse Lighting* dan *Directional Lighting*. Dengan jumlah yang tertentu, dua jenis pencahayaan ini akan menciptakan tingkat bayangan yang akan dihasilkan. Pencahayaan ini pada dasarnya digunakan untuk membedakan ruangan biasa dan ruangan untuk pameran. *Diffuse Lighting* biasanya diidentikan dengan *Room Lighting* biasa, namun *Room Lighting* kurang terang jika harus menerangi museum, begitu pula sebaliknya *Direct Lighting* tidak dapat menerangi museum seluruhnya karena hanya dapat dihasilkan dalam jumlah yang kecil lihat Gambar 5.23.



Gambar 5. 23 Pencahayaan Direct dan Diffuse
Sumber: Gambar Pribadi

1. *Exhibit Lighting*

Pencahayaan dalam pameran merupakan cahaya yang kuat dan langsung dipantulkan ke objek pameran. Pencahayaan ini harus didukung dengan pencahayaan ruangan yang lembut seperti gambar diatas.

2. *Diffuse Lighting*

Diffuse Lighting menerangi ruangan dan objek dari sebuah permukaan yang nantinya memantulkan cahaya dari segala arah. Pada ruangan atau objek yang diberi penerangan ini, arah cahaya tidak dapat ditentukan. Pencahayaan ini



hampir tidak menimbulkan bayangan pada objek karena tingkat kekuatan yang rendah.

3. *Directional Lighting*

Pencahayaan langsung atau disebut *Directional Lighting* bertujuan untuk memberikan pencahayaan yang khusus terhadap suatu benda dalam sebuah jarak yang kecil. Pencahayaan ini ada bermacam macam, ditabrakan, dilewati bahkan dapat berada didalam objek benda. Ketika permukaan objek yang diberikan pencahayaan langsung ini tidak rata maka akan memberikan efek tiga dimensi.

5.3.7 Penghawaan

Museum memiliki dua objek yang perlu dijaga baik dari segi temperatur dan penghawaan. dua sistem ini sangat penting karena nantinya akan memberikan efek langsung pada koleksi benda apabila kedua hal ini tidak diperhatikan dengan baik.

1. Suhu

Didalam ruang pameran, ruang penelitian, ruang dimana sering dihuni oleh pengunjung, tingkat suhunya yaitu 18-20° C. Suhu tidak lebih dari 24°C. Apabila suhu tinggi maka akan meningkatkan peningkatan berbagai macam reaksi kimia dan biologi. Dengan menjaga suhu yang rendah dimuseum maka museum akan lebih terhindar dari serangan serangga, penurunan kualitas sebuah zat serta rusaknya beberapa material ruangan akibat pemanasan.

2. Kelembaban

Kelembaban mengambil peran penting didalam museum karena berhubungan dengan pengembunan, hujan, air tanah dan lain lain. Hal inilah yang akan mempengaruhi material organik maupun anorganik. Material ini akan menyerap air dari udara sekitar sehingga bagi material metal akan lebih mudah korosi dalam kondisi lembab, selain itu serangga akan meningkat lihat Gambar 5.24.



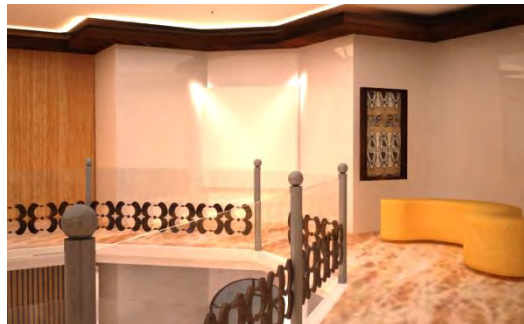
Archeological Materials	
Negligible Climate-Sensitive Materials	30% - 65%
Climate Sensitive Materials	30% - 55%
Significantly Climate Sensitive Materials	30% - 40%
Metals	<35%
Natural History Materials	
Biological specimens	40% - 60%
Bone and teeth	45% - 60%
Paleontological specimens	45% - 55%
Pyrite specimens	<30%
Paintings	40% - 65%
Paper	45% - 55%
Photographs/Film/Negatives	30% - 40%
Other organics (wood, leather, textiles, ivory)	45% - 60%
Metals	<35%
Ceramics, glass, stone	40% - 60%

Gambar 5. 24 Tabel Tingkat Kelembaban

Sumber: nps.gov/museum

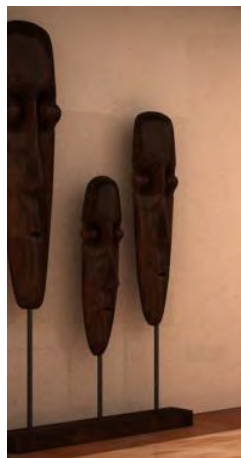
5.3.8 Elemen Estetis

Elemen Estetis dari ruangan pameran museum nantinya berasal dari ukiran ukiran Papua yang akan diaplikasikan pada lantai dan Railing Tangga lihat Gambar 5.25. Selain itu patung Papua juga digunakan menjadi hiasan di dalam ruangan. Pintu ruangan memiliki bentuk agak melingkar karena terinspirasi dari bentuk pintu honai.



Gambar 5. 25 Railing Tangga

Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 5. 26 Elemen Estetis Ruangan

Sumber: Gambar Pribadi



5.3.9 Fasilitas

Mayoritas Pengunjung Provinsi Papua berusia muda, yaitu 14-25 tahun. Diperlukan beberapa fasilitas untuk menunjang kebutuhan pengunjung antara lain, teknologi untuk mengakses informasi lebih mudah, booth untuk foto, serta area duduk.

5.3.10 Desain Keterangan Koleksi

Keterangan koleksi menggunakan acrylic dengan pencahayaan dipinggir koleksi, sedangkan keterangan koleksi yang lain diberikan dengan menggunakan Layar Touch Screen.

Jenis Material

Jenis Material adalah Aklirik yang diukir dengan warna tulisan hitam, hal ini digunakan untuk mempermudah pengunjung dalam membaca tulisan keterangan Label. Ukuran disesuaikan, untuk lemari besar 40x20cm sedangkan untuk etalase kecil 20x8cm.



Gambar 5. 27 Desain Keterangan
Koleksi

Sumber: Gambar Pribadi

Jenis Pencahayaan

Menggunakan beberapa lampu sederhana yang ditempatkan dibelakang tulisan agar menarik perhatian pengunjung serta mempermudah pengunjung dalam membacanya. Keterangan tentang Koleksi yang lain telah ditambahkan pada Layar LCD Touch Screen.



BAB VI

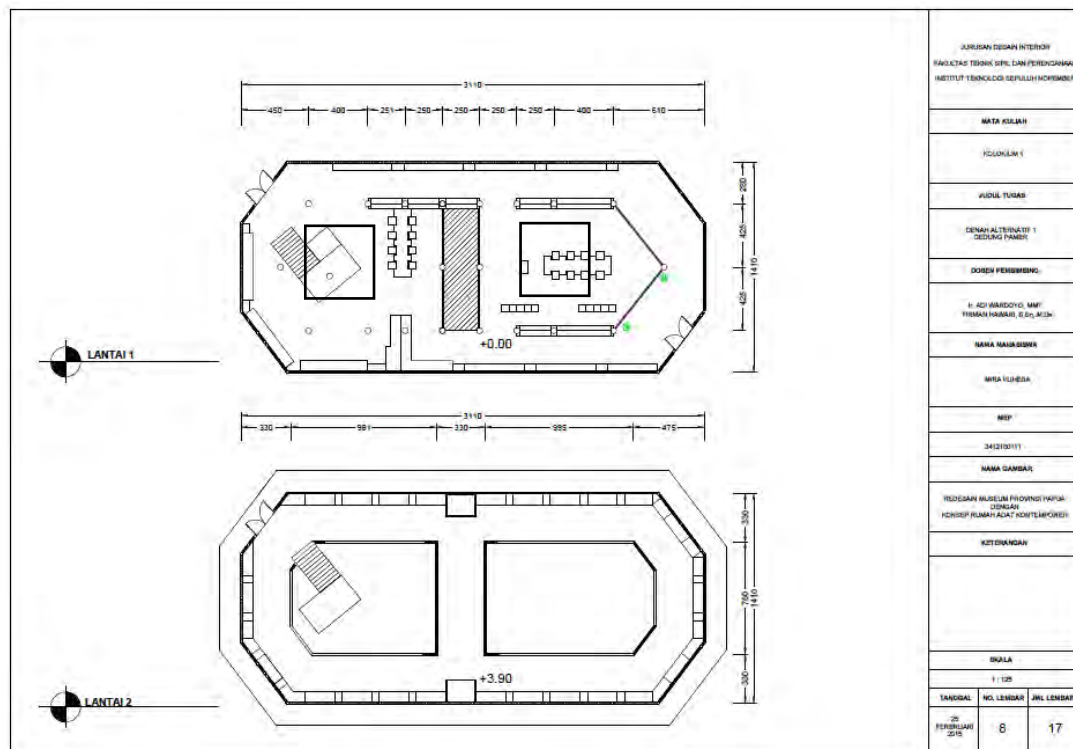
PROSES DAN HASIL DESAIN

6.1 Alternatif Layout

Berdasarkan denah eksisting Museum Provinsi Papua maka dibuat beberapa denah alternatif yang sudah dipertimbangkan agar mengoptimalkan fungsi museum sebagai sarana Edukasi bagi pengunjung.

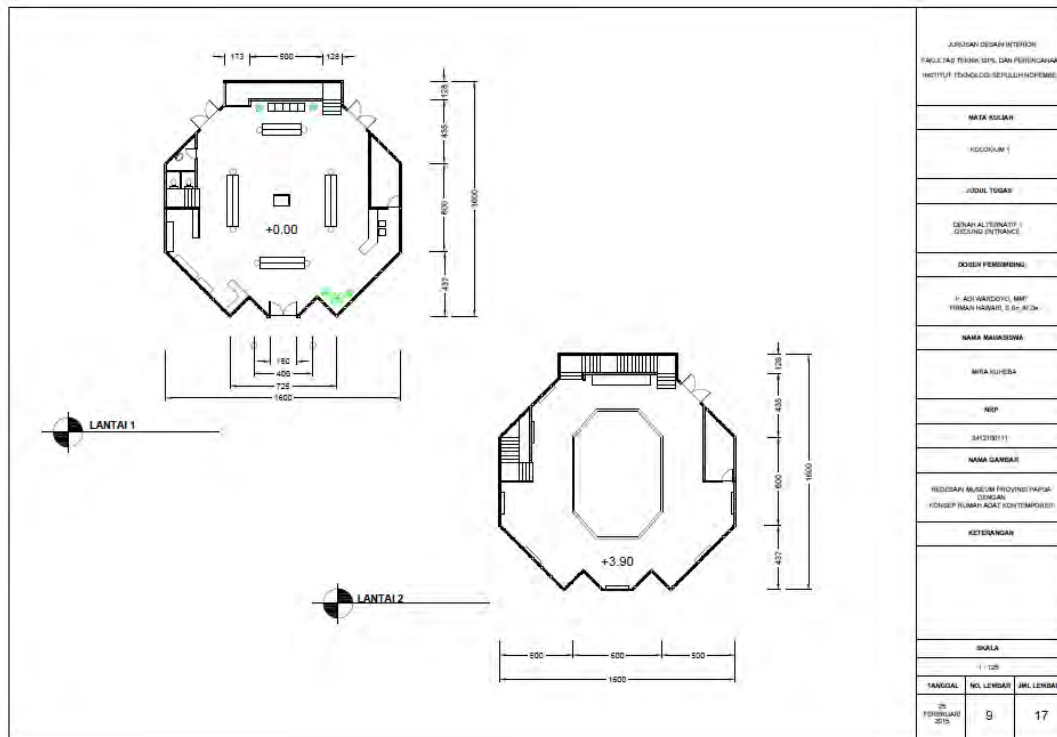
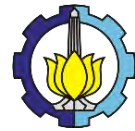
6.1.1 Alternatif Layout 1

Layout gambar diatas meletakkan diorama mahluk hidup dibagian tengah ruangan. Diorama yang terletak ditengah dapat berfungsi sebagai pemisah antar ruangan. Dari pintu masuk, terdapat foyer. Foyer ini berfungsi sebagai bagian transisi pengunjung. Dari sini dapat dilihat bahwa pengunjung dari area A dapat menuju ke area B. Terdapat dua alur yang ambigu bagi pengunjung. Sedangkan furnitur pada lantai 2 bangunan tidak terlalu banyak berubah.



Gambar 6. 1 Alternatif 1 Denah Gedung Pamer

Sumber: Gambar Pribadi

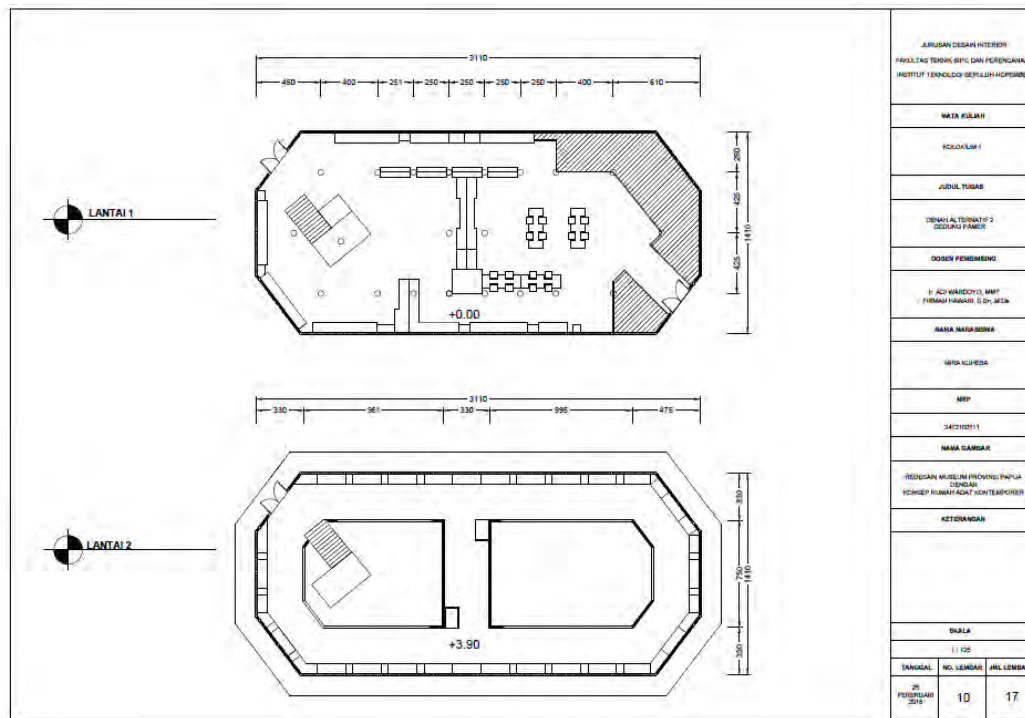


Gambar 6. 2 Alternatif 1 Gedung Entrance
Sumber: Gambar Pribadi

Layout pada Gedung Entrance diatas, tidak terlalu banyak berubah hanya peletakan furnitur yang dikurangi sehingga Gedung Entrance menjadi lebih luas. Dengan penempatan furnitur seperti ini dapat membuat pengunjung lebih leluasa untuk menikmati koleksi yang ada. Gedung entrance lantai dua, berfungsi sebagai gedung serbaguna. Pada lantai dua ini, penggunaan furnitur dengan ukuran yang masif sengaja dikurangi untuk mempermudah penataan apabila ada pameran.

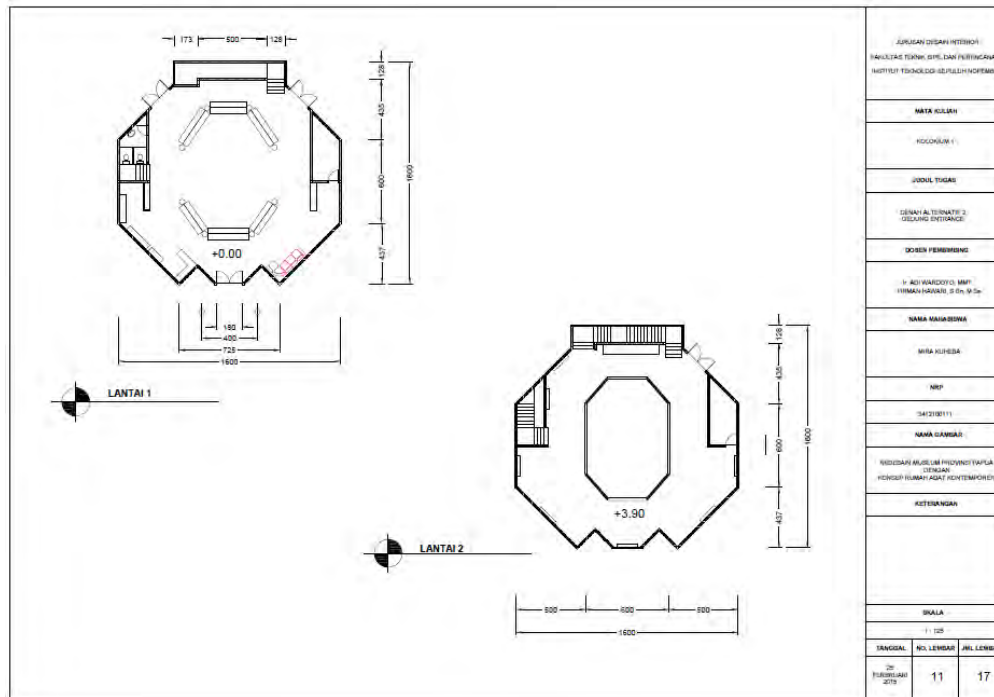
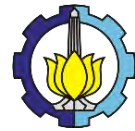


6.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 6. 3 Alternatif 2 Gedung Pamer
Sumber: Gambar Pribadi

Penempatan Diorama dibagian depan dekat pintu masuk, dapat membawa pengunjung ke suasana kehidupan alam Papua. Selain itu luasan area Diorama lebih luas. Hubungan antar area satu dengan yang lain tidak memiliki area pembatas masif hal ini memiliki keuntungan dan kekurangan yaitu, pengunjung sulit untuk mengetahui pembagian jenis koleksi. Ruang pameran lantai dua terjadi perubahan pada penempatan patung yaitu pada area jembatan.

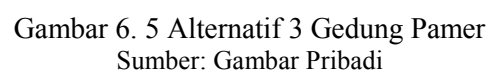
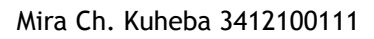


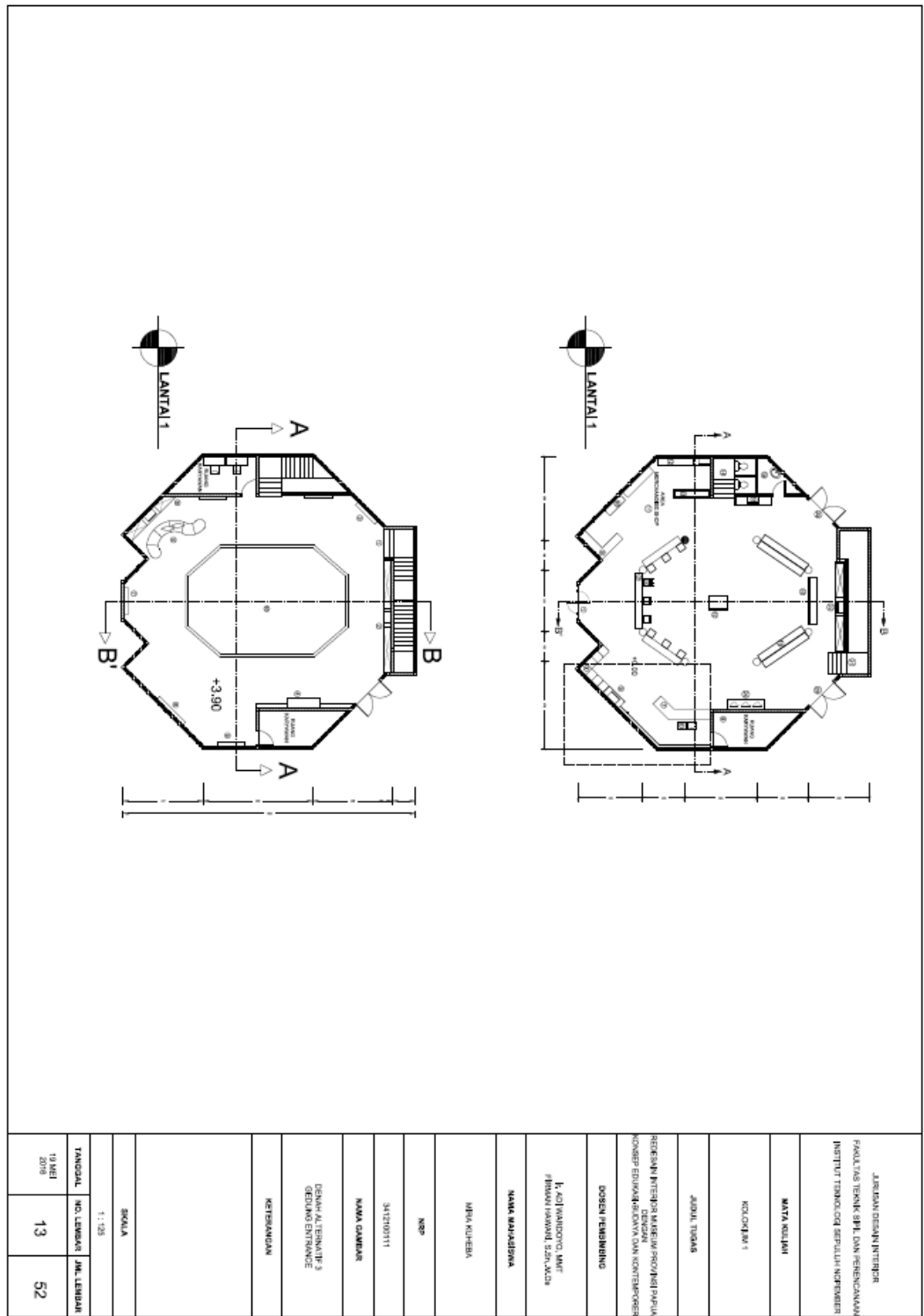
Gambar 6. 4Alternatif 2 Gedung Entrance
Sumber: Gambar Pribadi

Penempatan furnitur pada gedung entrance, hal ini tidak terlalu mengubah alur pengunjung secara signifikan. Pada awal masuk kedalam ruangan pengunjung langsung dipertemukan dengan area foyer. Kemudian pengunjung dapat langsung duduk di area yang sudah disediakan. Mirip seperti alternatif 1, ruangan lantai dua gedung entrance tidak memiliki banyak furnitur dengan ukuran masif.

6.1.3 Alternatif Layout 3

Pada denah ini, ketika memasuki ruangan terdapat foyer. Foyer ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengunjung museum mengenai peta dan koleksi museum. Terdapat beberapa pembagian museum berdasarkan koleksi museum. Pembagian ini berfungsi agar pengunjung lebih mudah memperoleh informasi mengenai koleksi dengan detail. Penempatan tempat patung pada gedung pameran lantai 1 diletakkan ditengah agar pengunjung dari lantai 1 dapat terlihat pada Gambar 6.5.





Gambar 6. 6 Alternatif 3 Gedung Entrance
Sumber: Gambar Pribadi



Denah diatas tidak banyak berubah dari alternatif layout pertama dan kedua.tetapi dimungkinkan jumlah etalase dibuat lebih kecil agar pengunjung dapat memperoleh informasi koleksi lebih mudah. Ruangan tidak dibagi pembatas yang masif hal ini dapat sehingga mempermudah pengunjung berkeliling melihat koleksi yang ada. Pada lantai dua, sebagai sarana edukasi budaya, berikan area khusus agar pengunjung dapat duduk dan menikmati koleksi.

6.1.4 Alternatif Terpilih

Alternatif denah yang terpilih berdasarkan weighted method. Weighted method ini dihitung berdasarkan efisiensi ruang, sirkulasi, furnitur dan sequence ruangan.

Tabel 6. 1 Weighted Method

No	Kriteria	A	B	C	D	Jumlah	Rank	Nilai	Bobot
A	Efisiensi Ruang	-	0	1	0	1	III	40	0,2
B	Sirkulasi	1	-	1	0	1	II	60	0,3
C	Furnitur	0	0	-	1	1	IV	20	0,1
D	Sequence	1	1	0	-	2	I	80	0,4
TOTAL								200	1

Karakter	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	A	M	S	A	M	S	A
Sequence	0,4	Kejelasan pembagian ruang ruangan berdasarkan fungsi	Excellent	70	28	Poor	29	11,6	Excellent	80	32
Sirkulasi	0,3	Alur pengunjung dalam ruangan jelas	Poor	25	7.5	Good	50	15	Excellent	80	24
Efisiensi Ruang	0,2	Ruangan dapat dimanfaatkan dengan baik secara keseluruhan	Good	40	8	Good	40	8	Good	50	10
Furnitur	0,1	Furnitur dapat mencukupi kebutuhan pengunjung	Good	50	5	Excelent	80	8	Excellent	80	8
TOTAL ALTERNATIF					48,5			44,6			74

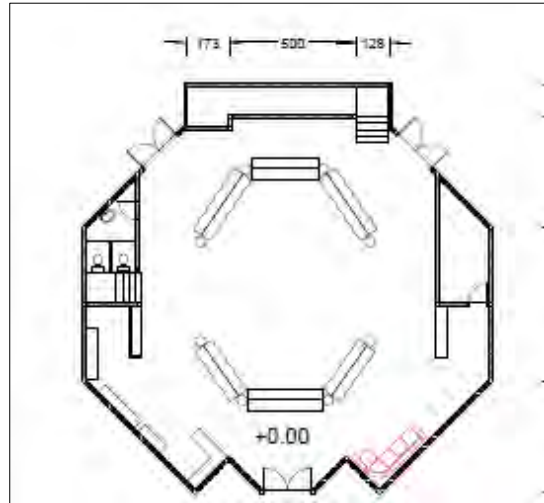
Poor: 0-29 ; Good: 30-59; Excellent 60-90

Sumber: Pengolahan Data Pribadi



1. Ruang Gedung Entrance Lantai 1

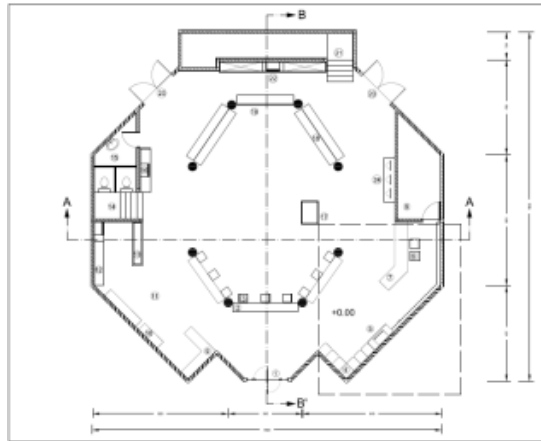
Berdasarkan weighted method dengan paramater keefektifan ruangan, sirkulasi, penempatan furnitur, serta alur pengunjung maka dipilih denah alternatif 3.



Gambar 6. 7 Alternatif 1 Denah Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 8 Alternatif 2 Denah Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi

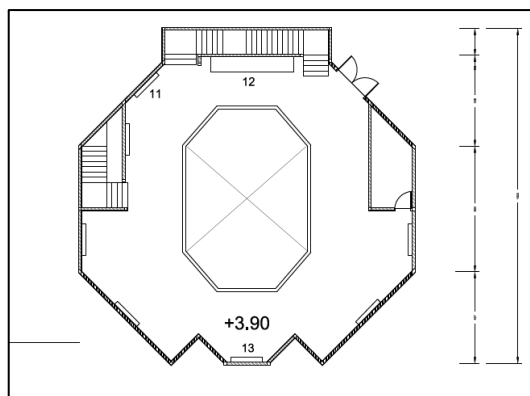


Gambar 6. 9 Alternatif 3 Denah Lantai 1

Sumber: Gambar Pribadi

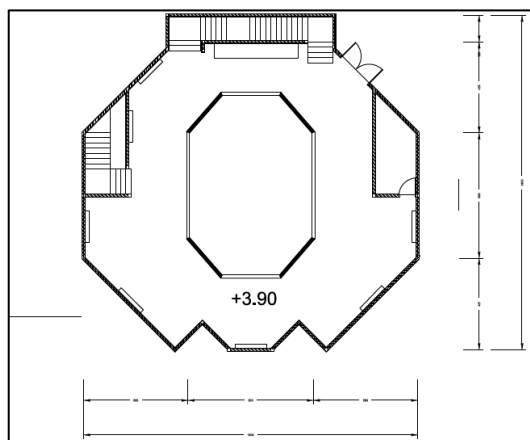
2. Ruang Gedung Entrance Serbaguna

Berdasarkan weighted method yaitu dengan parameter keefetifan ruang, sirkulasi pengunjung, penempatan furnitur serta alur pengunjung maka denah yang memiliki kriteria paling tinggi yaitu denah alternatif 3.



Gambar 6. 10 Alternatif 1 Denah Lantai 2

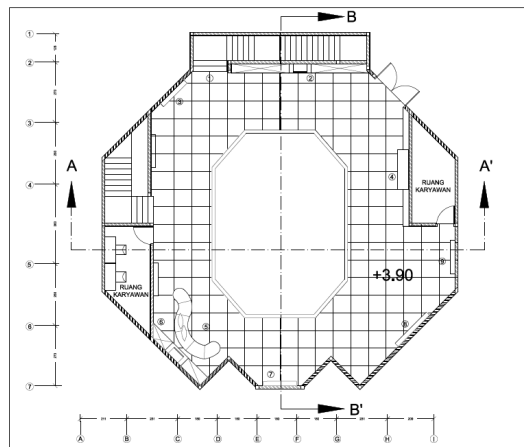
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 11 Alternatif 2 Denah Lantai 2



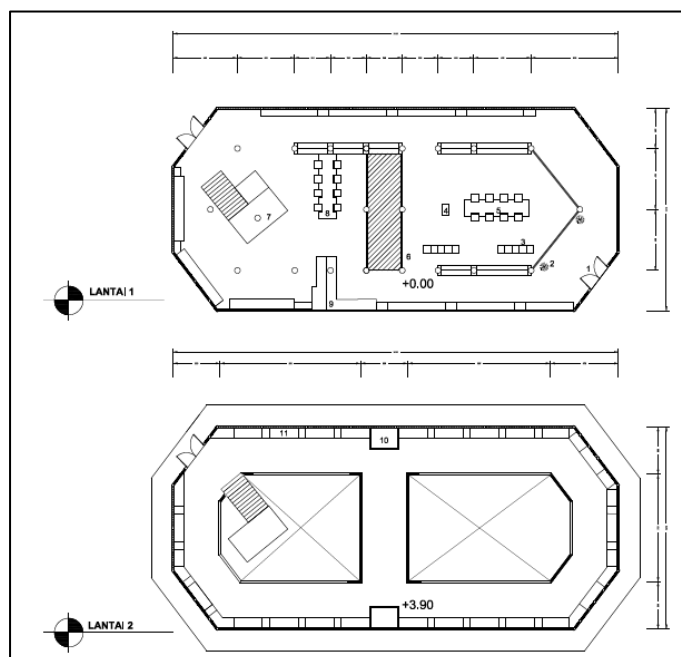
Sumber: Gambar Pribadi



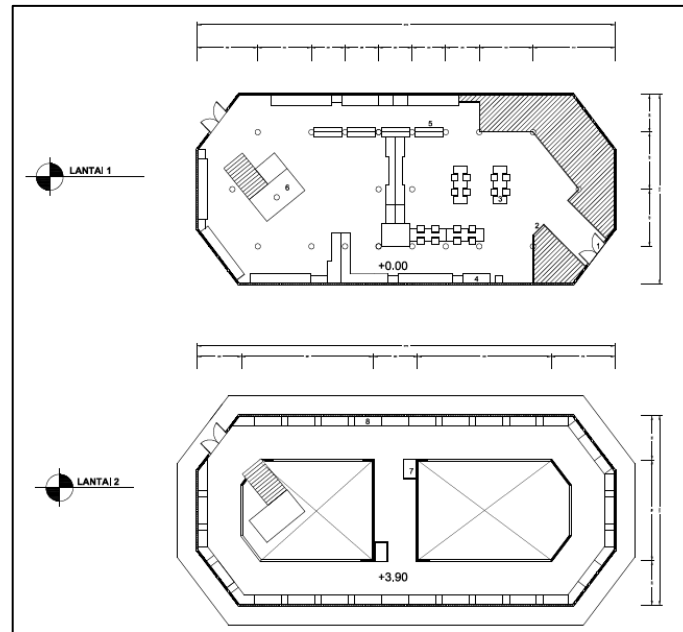
Gambar 6. 12 Alternatif 3 Denah Lantai 2
Sumber: Gambar Pribadi

3. Ruang Gedung Pameran

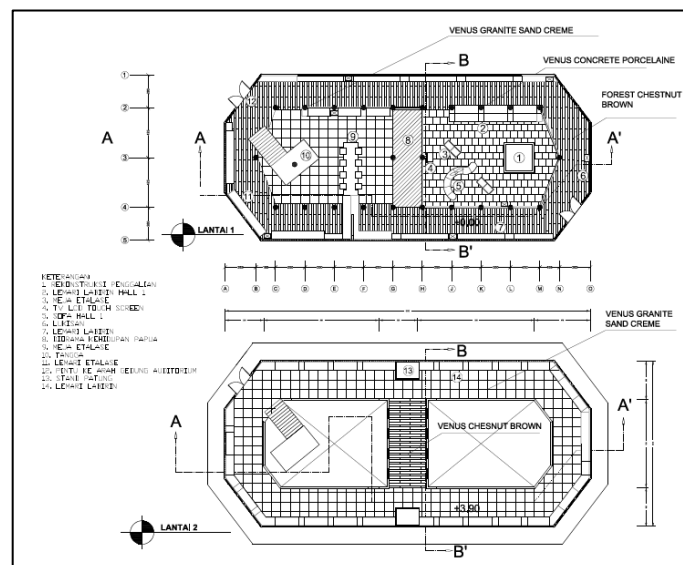
Berdasarkan weighted method yaitu dengan parameter keefektifan ruang, sirkulasi pengunjung, penempatan furnitur dan alur pengunjung maka denah yang memiliki kriteria paling tinggi yaitu denah alternatif 3.



Gambar 6. 13 Alternatif 1 Denah Gedung Pamer
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 14 Alternatif 2 Denah Gedung Pamer
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 15 Alternatif 3 Denah Gedung Pamer
Sumber: Gambar Pribadi



6.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Dalam proses pengembangan alternatif layout penulis membuat beberapa sketsa yang memunculkan gagasan desain. Gagasan-gagasan ini nantinya akan disatukan untuk memperoleh desain yang sesuai dengan konsep yang ingin diterapkan. Konsep edukasi dan budaya mulai diaplikasikan dengan takaran yang berbeda-beda.



Gambar 6. 16 Pengembangan 1
Sumber: Data Pribadi

Gagasan gambar diatas lebih menonjolkan konsep kontemporer, dapat dilihat dari penggunaan warna yang digunakan serta minimnya ornamen pada dinding.



Gambar 6. 17 Pengembangan 2
Sumber: Data Pribadi

Gambar diatas memberikan konsep kontemporer selain itu ruangan diberikan beberapa ornamen ukiran papua membuat kombinasi antara kedua konsep ini menyatu. Konsep kontemporer dapat dilihat dari penggunaan material yang digunakan serta pemanfaatan garis-garis lurus dan tegas seperti gambar ()



Gambar 6. 18 Pengembangan 3

Sumber: Gambar Pribadi

Gambar diatas lebih menonjolkan ornamen Papua, ornamen-oramen ini dirasa terlalu berat karena mendominasi ruangan. Dengan banyak ornamen ini menyebabkan fokus pengunjung terdistraksi dengan ornamen ruangan.

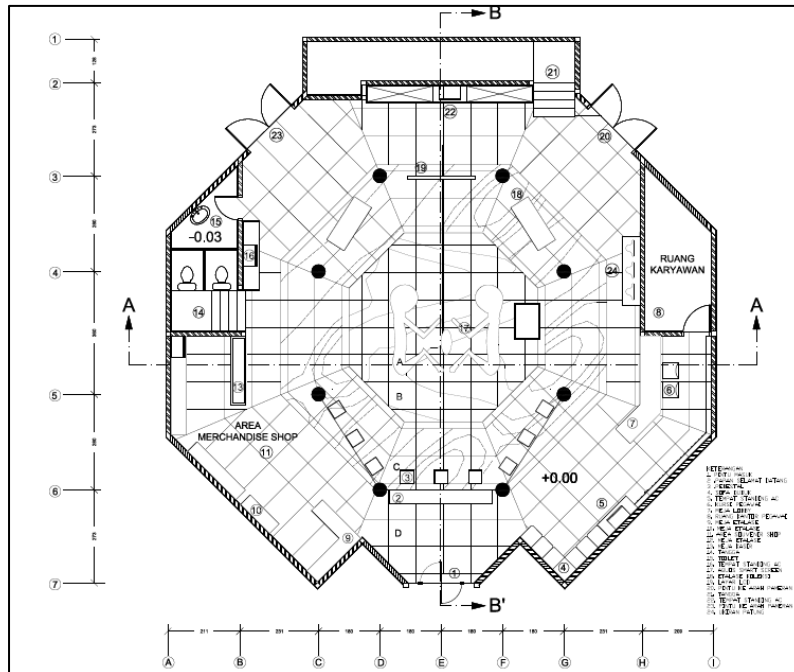
6.3 Desain Ruangan Terpilih

Dari gagasan-gagasan ide desain serta alternatif denah, maka data-data tersebut diolah kembali untuk menemukan desain agar tepat untuk diaplikasikan kedalam ruang dalam interior. Berikut ini adalah desain akhir proses desain yang telah dilewati.

6.3.1 Gedung Entrance Lantai 1

1) Denah Layout Furnitur

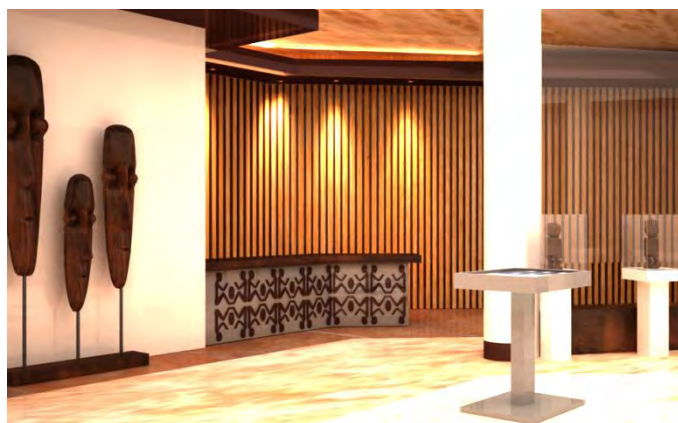
Denah yang terpilih untuk layout lantai 1 memiliki kesamaan struktur area dengan denah eksisting. Hal itu dapat dilihat dari area lobby, eksibisi serta tempat menjual *merchandise* yang tidak diubah. Untuk area ruangan yang tersisa dijadikan dinding namun memiliki kegunaan lain yaitu sebagai penyimpan standing AC.



Gambar 6. 19 Denah Layout Furnitur Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi

2) Desain Ruang

Pada Gedung Entrance Lantai 1 yang berfungsi sebagai ruang lobby, pameran serta tempat penjualan oleh-oleh. Desain yang ingin ditampilkan disini yaitu kontemporer, bisa dilihat dari penggunaan material seperti kayu (HPL) serta warna-warna netral. Didalam ruang lantai 1 disini, pengunjung langsung disajikan dengan informasi tentang museum serta objek pameran dari LCD Touchscreen serta layar LCD.



Gambar 6. 20 Perspektif 1 Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 21 Perspektif 2 Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi

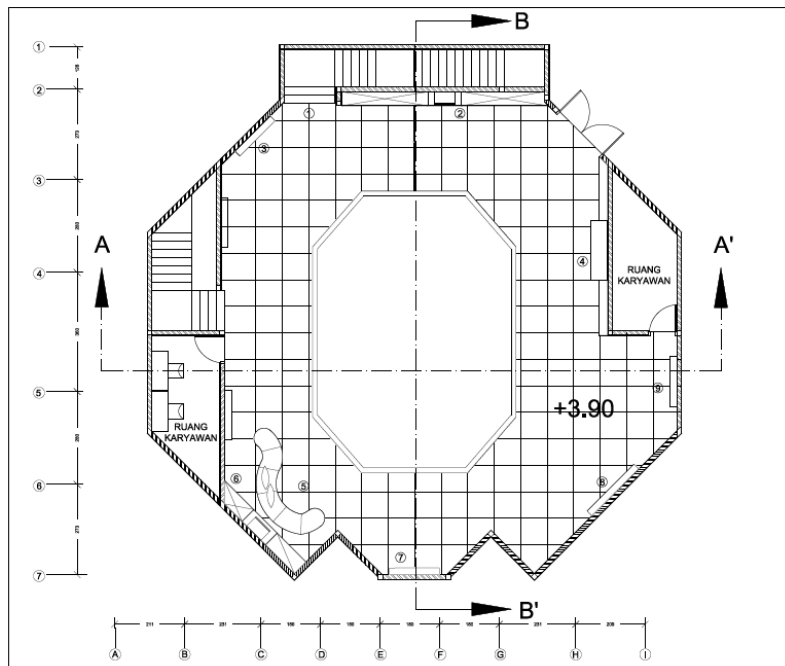


Gambar 6. 22 Perspektif 3 Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi

6.3.2 Gedung Entrance Lantai 2

1) Denah Layout Furnitur

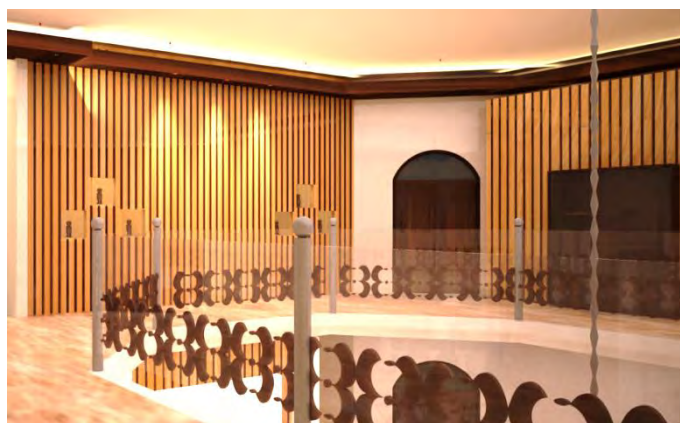
Denah yang terpilih tidak berbeda jauh dari yang denah eksisting karena ruangan ini merupakan ruang serba guna, sehingga kurangnya furnitur masif. Pada lantai ini dibuat dinding-dinding buatan yang memiliki sebagai lemari Standing AC serta sebagai lemari etalase. Dilantai ini, memiliki layar LCD untuk mempermudah pengunjung memperoleh informasi.



Gambar 6. 23 Denah Layout Lantai 2
Sumber: Gambar Pribadi

2) Desain Ruang

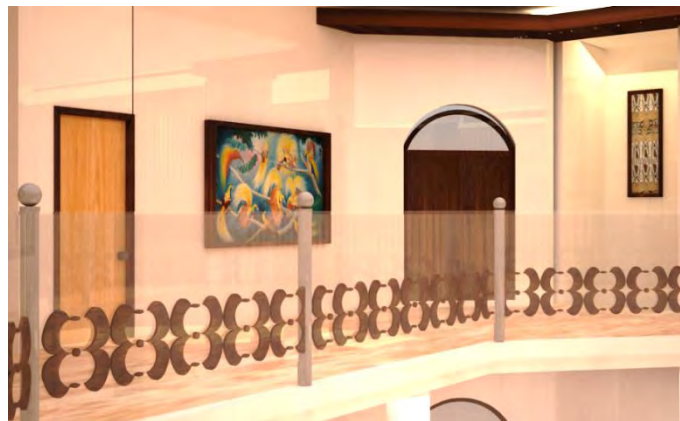
Pada Gedung Entrance Lantai 2 yang berfungsi sebagai ruang serba guna dengan mengusung konsep yang sama dengan dilantai 1. Gaya kontemporer dapat dilihat dari penggunaan material dan warna, terdapat garis-garis lurus dan tegas dibagian dinding. Konsep edukasi juga dapat dilihat dengan adanya layar-layar LCD yang berfungsi sebagai sarana bagi pengunjung untuk memperoleh edukasi tentang museum.



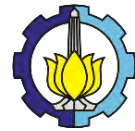
Gambar 6. 24 Perspektif 1 Lantai 1
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 25 Perspektif 2 Lantai 2
Sumber: Gambar Pribadi



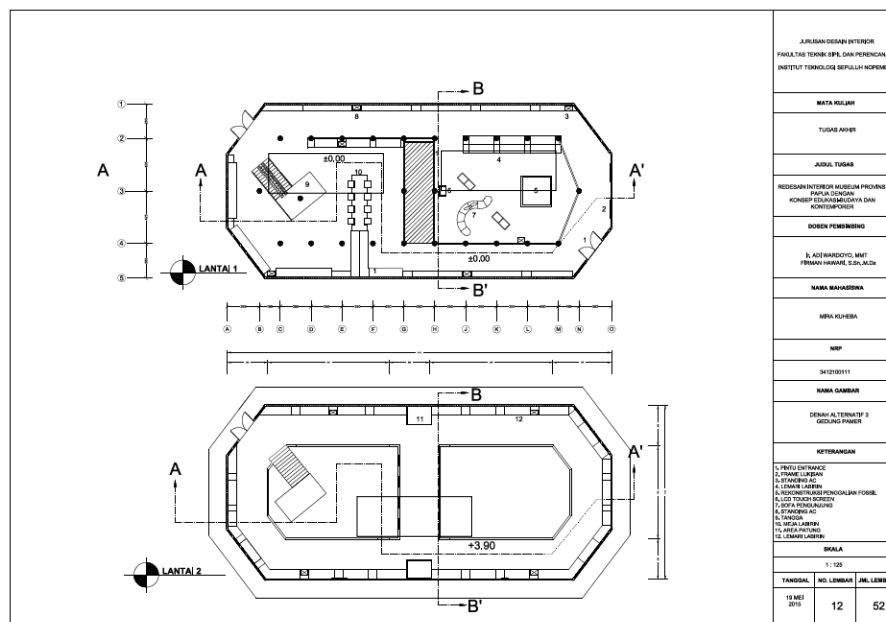
Gambar 6. 26 Perspektif 3 Lantai 2
Sumber: Gambar Pribadi



6.3.3 Gedung Pamer

1. Denah Layout

Pada Denah Layout banyak area yang diubah untuk memperjelas alur museum serta mempermudah pengunjung untuk melihat-lihat koleksi. Gedung pameran ini dibagi atas tiga bagian besar yaitu Hall 1, hall 2 dan hall 3. Pembagian ini berdasarkan pembagian waktu kehidupan masyarakat Papua mulai dari zaman prasejarah hingga modern.



Gambar 6. 27 Denah Layout Ruang Pamer
Sumber: Gambar Pribadi

2. Desain Ruang

Konsep antar area disesuaikan dengan tema antar ruang, sebagai yaitu gambar dibawah adalah Hall 1 yang berisi tentang koleksi-koleksi zaman Prasejarah hingga sejarah. Warna lantai dan furnitur yang digunakan berubah, yang masih merupakan warna-warna netral. Di area ini dilengkapi oleh LCD touchscreen yang dapat mempermudah pengunjung ketika mengunjungi museum ini.



Gambar 6. 28 Hall 1
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 29 Hall 2
Sumber: Gambar Pribadi



Gambar 6. 30 Hall 3
Sumber: Gambar Pribadi



(Lembar ini sengaja dikosongkan)



LAMPIRAN

1. RAB FURNITUR
2. RAB REDESAIN GEDUNG ENTRANCE
3. POTONGAN RUANG TERPILIH 1
4. POTONGAN RUANG TERPILIH 2



(Lembar Sengaja dikosongkan)



RENCANA ANGGARAN BIAYA					
PEKERJAAN : REDESAIN INTERIOR MUSEUM PROVINSI PAPUA					
KETERANGAN: FURNITUR MEJA ETALASE					
NO	KETERANGAN	KEBUTUHAN	SATUAN	HARGA SATUAN	TOTAL
I	BAHAN BAKU				
1	Kaca Polos	2	m2	Rp. 135.000	Rp. 270.000
2	Sealant Kaca	1	Botol	Rp.25.000	Rp.25.000
3	HPL Putih Polos	1	m2	Rp. 90.000	Rp.90.000
4	HPL Artform Woodgrain	2,5	roll (122x244)	Rp.220.000	Rp.550.000
5	Blockboard 18 mm	3	Lembar	Rp.212.000	Rp.636.000
6	Lem Taco	1	kaleng	Rp.170.000	Rp.170.000
7	Paku	0,2	kg	Rp.22.000	Rp.4.400
Sub total					Rp.1.745.400
II	JASA Pengerjaan				
1	Jasa pengerjaan	20%			Rp.398.040
TOTAL					Rp.2.143.440



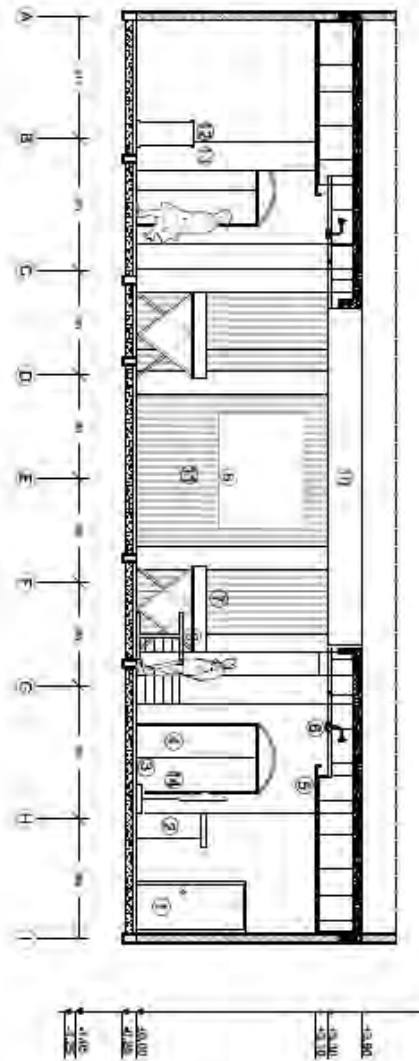
RENCANA ANGGARAN BIAYA					
PEKERJAAN : REDESAIN INTERIOR MUSEUM PROVINSI PAPUA					
KETERANGAN: AREA PANGGUNG					
NO	KETERANGAN	KEBUTUHAN	SATUAN	HARGA SATUAN	TOTAL
I	PEKERJAAN PERSIAPAN				
1	Bongkar Lantai	300	m2	Rp 30.000	Rp 9.000.000
2	Bongkar Plafon	350	m2	Rp 25.000	Rp 8.750.000
SUBTOTAL					Rp 17.750.000
II	LANTAI				
1	Marmer Dark Brown	4	m2	Rp 200.000	Rp 800.000
3	Marmer White Volca	22	m2	Rp 250.000	Rp 5.500.000
4	Marmer Tea Rose	50	m2	Rp 200.000	Rp 10.000.000
5	Marmer Red Brown	225	m2	Rp 200.000	Rp 45.000.000
6	Semen	75	m2	Rp 60.000	Rp 4.500.000
7	Pasir Urug	13,5	m3	Rp 170.000	Rp 2.295.000
8	Semen Warna	12	kg	Rp 2.250	Rp 27.000
9	Jasa Pemasangan Lantai	300	m2	Rp 20.000	Rp 6.000.000
SUBTOTAL					Rp 74.122.000
III	DINDING				
1	Multiplek 18mm	40	Lembar (122x244cm)	Rp 212.000	Rp 8.480.000
2	Kayu Kamper (4cm x 6cm)	24	Batang (4m)	Rp 60.000	Rp 1.440.000
3	Kayu Kamper Reng	180	Batang (4m)	Rp 29.000	Rp 5.220.000
4	HPL Plain Wood	40	Lembar (122x244cm)	Rp 200.000	Rp 8.000.000
5	Cat Varnish	60	Liter	Rp 60.000	Rp 3.600.000
6	Paku	4	kg	Rp 17.000	Rp 68.000
7	Kaca Polos	2	m2	Rp 135.000	Rp 270.000



Sub total					Rp 27.078.000
IV	PLAFON				
1	Wall-Angel	25	Batang (3m)	Rp8.000	Rp200.000
2	Hollow 2/4	60	Batang	Rp16.000	Rp960.000
3	Hollow 4/4	80	Batang	Rp20.000	Rp1.600.000
4	Gypsum Jayaboard	80	Lembar (120 x 240)	Rp57.000	Rp4.560.000
5	Angkur tounge	80	unit	Rp5.000	Rp400.000
Sub total					Rp7.720.000
V	RAILING				
1	Stainless Handle	10	batang	Rp 150.000	Rp. 1.500.000
2	Temper Glass	20	m2	Rp410.000	Rp 8.200.000
Sub total					Rp 9.700.000
VI	FURNITURE				
1	Meja Etalase	2	unit	Rp 2.143.000	Rp 4.286.000
2	Meja Etalase Kecil	9	unit	Rp 800.000	Rp 7.200.000
3	Meja Foyer	3	unit	Rp 1.100.000	Rp 3.300.000
4	Lemari Etalase	2	unit	Rp 1.600.000	Rp 3.200.000
5	Meja Etalase Jualan	2	unit	Rp 1.300.000	Rp 2.600.000
6	Sofa	2	unit	Rp 1.000.000	Rp 2.000.000
7	Front Desk	1	unit	Rp 3.200.000	Rp 3.200.000
8	Meja TouchScreen	1	unit	Rp 800.000	Rp 800.000
9	Kursi Front Desk	2	unit	Rp300.000	Rp 600.000
10	Lemari AC	5	unit	1000000	Rp5.000.000
Sub total					Rp 32.186.000
VII	FASILITAS				
1	LCD TOUCHSCREEN	1	unit	Rp5.000.000	Rp5.000.000
2	PROJECTOR	2	unit	Rp2.000.000	Rp4.000.000
3	SCREEN	2	unit	Rp400.000	Rp800.000
Sub total					Rp9.800.000
KEBUTUHAN LAIN					
1	STANDING AC	5	unit	Rp15.990.000	Rp79.950.000



2	SPOTLIGHT	12	unit	Rp40.000	Rp480.000
3	LAMPU WARM WHITE	188	unit	Rp20.000	Rp3.760.000
4	Fitting Lampu	188	unit	Rp35.000	Rp6.580.000
Subtotal					Rp90.770.000
TOTAL					Rp259.426.000

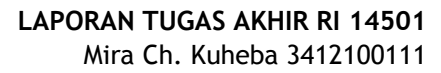


- KETERANGAN:
1. PINTU RUANG KARYAWAN : 50cm x 91cm
 2. PONT DESK FINISHING HPL WOOD 314 x 60 x 120cm
 3. GCEGLASI
 4. PINTU KE RUANG PAMERAN 1 122cm x 200cm
 5. DOWNLIGHT, WARMA WHITE, 3,3 w
 6. SPRIKLER
 7. MEJA ETALASE FINISHING HPL DAM KACA 150 x 80 x 120cm
 8. LAYAR LCD 285cm x 167cm

8. TOUCH SCREEN TV 110cm x 80cm x 30cm
10. VOID
11. CHIMING GRID KAYU
12. MEJA KASIR 300cm x 45cm x 100cm
13. LEMARI STANDING AC FINISHING HPL DOFF 120x 40 x 200cm
14. UPRAM PAPUA 200cm x 50cm x 154cm

JURUSAN DESEN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	
DATA KULIAH	
1. DATA AMPIR	
2. DATA TEORIS	
3. PEMBAHASAN	
4. KETERANGAN	
5. KESIMPULAN	
6. DAFTAR PUSTAKA	
7. LAMPIRAN	
8. PENYIMPULAN	
9. LAMPIRAN	
10. LAMPIRAN	
11. LAMPIRAN	
12. LAMPIRAN	
13. LAMPIRAN	
14. LAMPIRAN	
15. LAMPIRAN	
16. LAMPIRAN	
17. LAMPIRAN	
18. LAMPIRAN	
19. LAMPIRAN	
20. LAMPIRAN	
21. LAMPIRAN	
22. LAMPIRAN	
23. LAMPIRAN	
24. LAMPIRAN	
25. LAMPIRAN	
26. LAMPIRAN	
27. LAMPIRAN	
28. LAMPIRAN	
29. LAMPIRAN	
30. LAMPIRAN	
31. LAMPIRAN	
32. LAMPIRAN	
33. LAMPIRAN	
34. LAMPIRAN	
35. LAMPIRAN	
36. LAMPIRAN	
37. LAMPIRAN	
38. LAMPIRAN	
39. LAMPIRAN	
40. LAMPIRAN	
41. LAMPIRAN	
42. LAMPIRAN	
43. LAMPIRAN	
44. LAMPIRAN	
45. LAMPIRAN	
46. LAMPIRAN	
47. LAMPIRAN	
48. LAMPIRAN	
49. LAMPIRAN	
50. LAMPIRAN	
51. LAMPIRAN	
52. LAMPIRAN	
53. LAMPIRAN	
54. LAMPIRAN	
55. LAMPIRAN	
56. LAMPIRAN	
57. LAMPIRAN	
58. LAMPIRAN	
59. LAMPIRAN	
60. LAMPIRAN	
61. LAMPIRAN	
62. LAMPIRAN	
63. LAMPIRAN	
64. LAMPIRAN	
65. LAMPIRAN	
66. LAMPIRAN	
67. LAMPIRAN	
68. LAMPIRAN	
69. LAMPIRAN	
70. LAMPIRAN	
71. LAMPIRAN	
72. LAMPIRAN	
73. LAMPIRAN	
74. LAMPIRAN	
75. LAMPIRAN	
76. LAMPIRAN	
77. LAMPIRAN	
78. LAMPIRAN	
79. LAMPIRAN	
80. LAMPIRAN	
81. LAMPIRAN	
82. LAMPIRAN	
83. LAMPIRAN	
84. LAMPIRAN	
85. LAMPIRAN	
86. LAMPIRAN	
87. LAMPIRAN	
88. LAMPIRAN	
89. LAMPIRAN	
90. LAMPIRAN	
91. LAMPIRAN	
92. LAMPIRAN	
93. LAMPIRAN	
94. LAMPIRAN	
95. LAMPIRAN	
96. LAMPIRAN	
97. LAMPIRAN	
98. LAMPIRAN	
99. LAMPIRAN	
100. LAMPIRAN	









BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan observasi dan penelitian terdapat beberapa kesimpulan mengenai Museum Provinsi Papua sebagai berikut:

4. Diterapkan empat buah metode edukasi museum yang dapat menyajikan informasi koleksi dengan informatif kepada pengunjung.
5. Konsep interior yang diterapkan yaitu Edukasi-Budaya dimana pengunjung mendapat informasi dan edukasi tentang koleksi maupun budaya Papua.
6. Gaya interior yang diterapkan agar sesuai dengan karakter pengunjung yaitu Kontemporer, karena bersifat natural dan sederhana.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil observasi Museum Provinsi Papua terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Pemeliharaan bangunan Museum Provinsi Papua sudah cukup baik, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti standarisasi – standarisasi area pameran.
2. Museum perlu menyesuaikan kondisi terhadap perkembangan teknologi agar tetap menjadi sarana Edukasi bagi masyarakat.



(Lembar ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR PUSTAKA

ICOM (2014), Running a Museum: Practical Handbook. From http://icom.museum/uploads/tx_hpoindexbdd/practical_handbook.pdf diakses pada 1 Desember 2015

Fördergemeinschaft Gutes Licht (FGL) (2000), Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions. From http://en.licht.de/fileadmin/shop-downloads/lichtwissen18_light_museums_galleries.pdf diakses pada 29 November 2015

NPS Museum Handbook Part I (1999), Museum Collection. From <https://www.nps.gov/museum/publications/MHI/MHI.pdf> diakses pada 1 Desember 2015

Michael Fernando (2015), Museum Budaya di Pontianak, Kalimantan Barat. From https://www.academia.edu/10368167/MUSEUM_BUDAYA_DI_PONTIANAK_KALIMANTAN_BARAT diakses pada 11 Desember 2015

Dinas Pendidikan Papua. 1999. Museum Provinsi Papua. Jayapura: Balai Pustaka

Rengel, Roberto. 2007. Shaping Interior Space. New York: Fairchild Publication, Inc.

Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik. 1991. Time-Saver Standard for Interior Design dan Space Planning. Singapore: Mc-Graw-Hill, Inc.

Ulrich Schwarz, Aurelia Bertron, Claudia Frey. 2006. Designing exhibitions : a compendium for architects, designers and museum professionals = Ausstellungen entwerfen : Kompendium für Architekten, Gestalter und Museologen. Basel, Switz. : Birkhauser Verlag

Widadi, Zahir. M. Hum, 2011, Peran Edukasi Museum Museum Batik di Pekalongan sebagai sumber pembelajaran Batik dalam Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums online (museumku.files.wordpress.com/2010/05/zahir-widadi-peran-edukasi-museum-museum-batik-di-pekalongan.pdf diakses pada Januari 2016)

Bogel, Elizabeth. 2013. Museum Exhibitions, Planning and Design. Maryland: Alta Mira Press



(Lembar Sengaja dikosongkan)



LEMBAR ANTI PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mira Christantia Kuheba

NRP : 3412100111

Jurusan: Desain Interior ITS

Menyatakan bahwa:

Judul Tugas Akhir : Redesain Interior Museum Provinsi Papua dengan
Konsep Edukasi-Budaya dan Kontemporer.

Merupakan hasil karya saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi bila terbukti bahwa karya tulis bukan karya saya.

21 Juli 2016

Penulis



(Lembar Sengaja dikosongkan)



BIODATA PENULIS



Mira Christantia Kuheba lahir di Sorong pada 18 April 1995. Putri pertama dari pasangan Ferdinand Reynolds Kuheba serta Fonny Eirene Zachawerus memiliki hobby yaitu memasak, travelling dan menyanyi. Penulis menempuh pendidikan formal di SD hingga SMP Di Sekolah Kristen Kalam Kudus Jayapura dan SMA Lokon St. Nikolaus Tomohon. Kemudian Penulis melanjutkan pendidikannya di Desain Interior ITS melalui jalur SNMPTN. Semasa pendidikannya, penulis aktif terlibat dalam kegiatan organisasi

baik perkuliahan maupun non-perkuliahan seperti PMK ITS (Persekutuan Mahasiswa Kristen) dan HIMA INTERIOR. Penulis juga berperan sebagai staff ahli dalam acara internasional ITS yaitu PETROLIDA. Untuk berdiskusi lebih lanjut tentang tugas akhir, dapat menghubungi penulis melalui:

Email: mirachris32@gmail.com